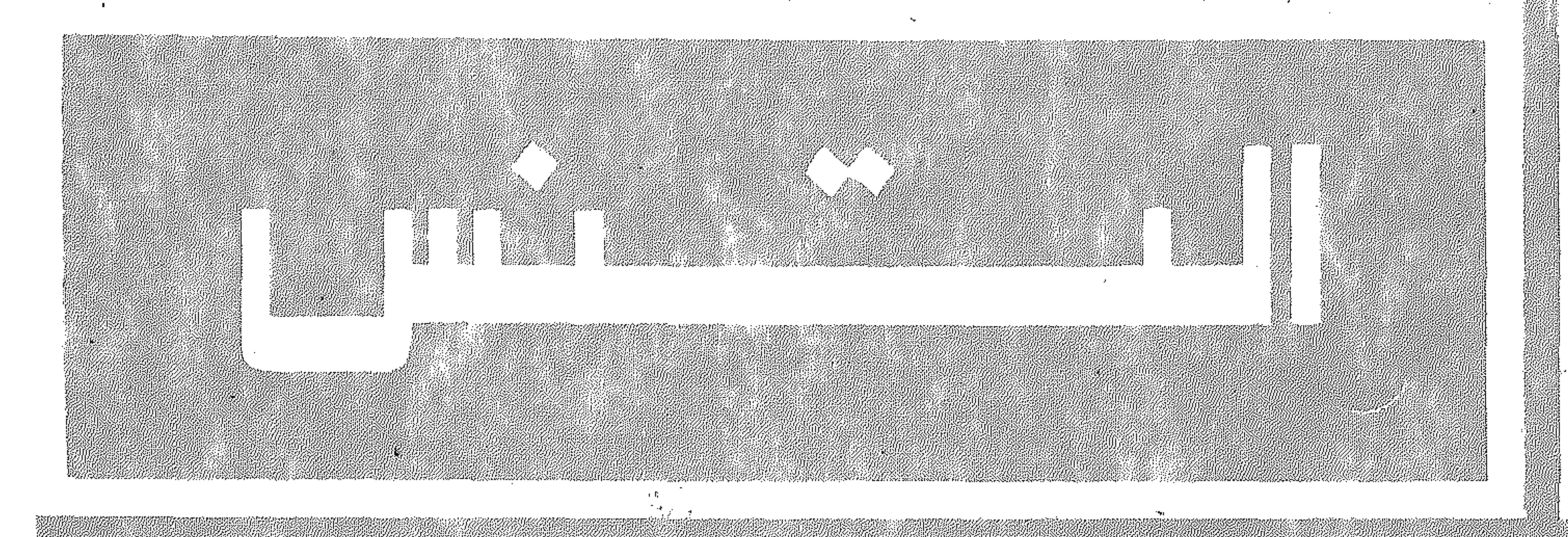


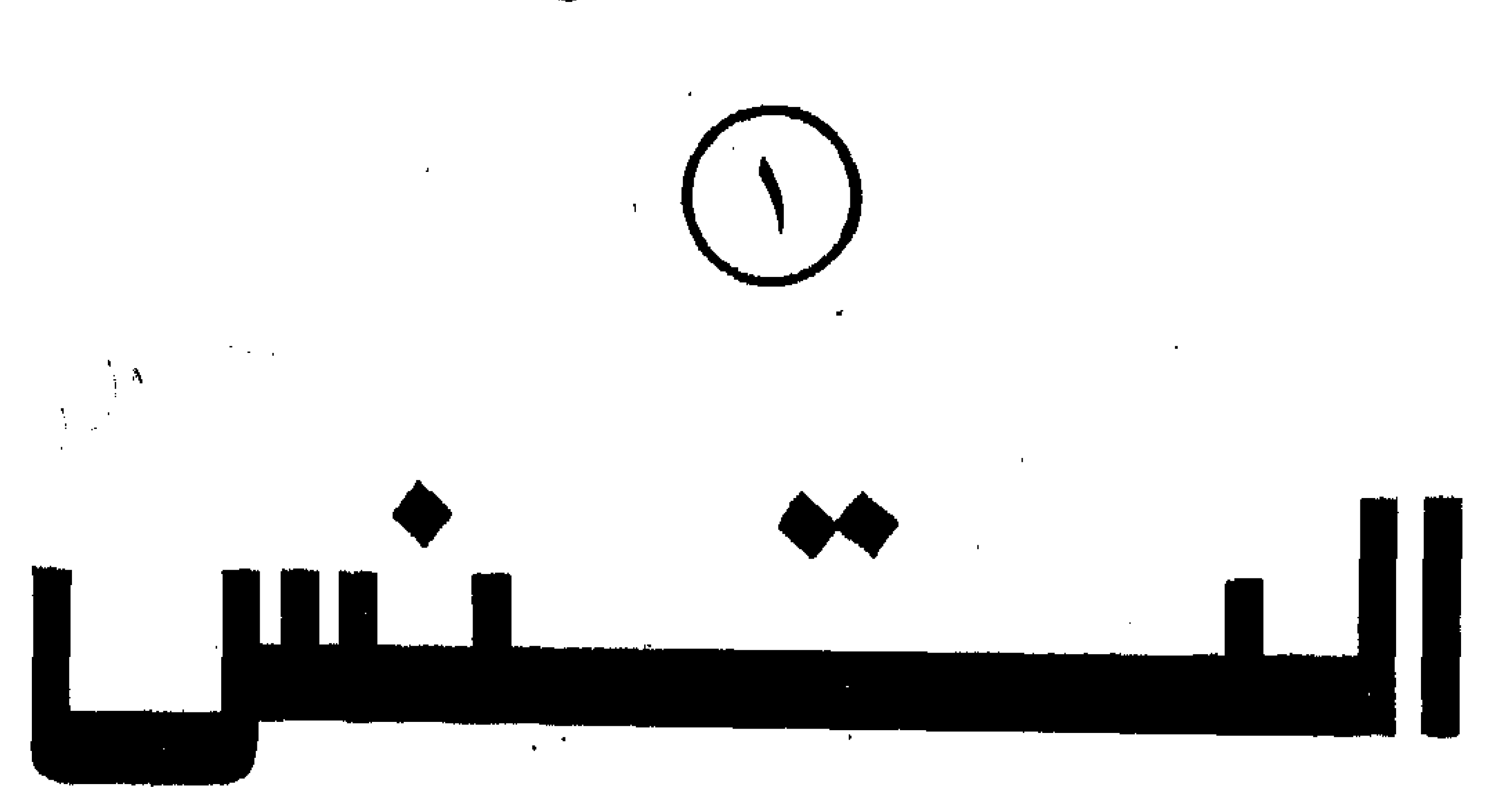


١

تأليف: سو رديسكي ترجمة: عادل شريف

دار المعارف

سلسلة الألعاب الرياضية



تأليف: سو ريتش

ترجمة: عادل شريف

الطبعة الثانية

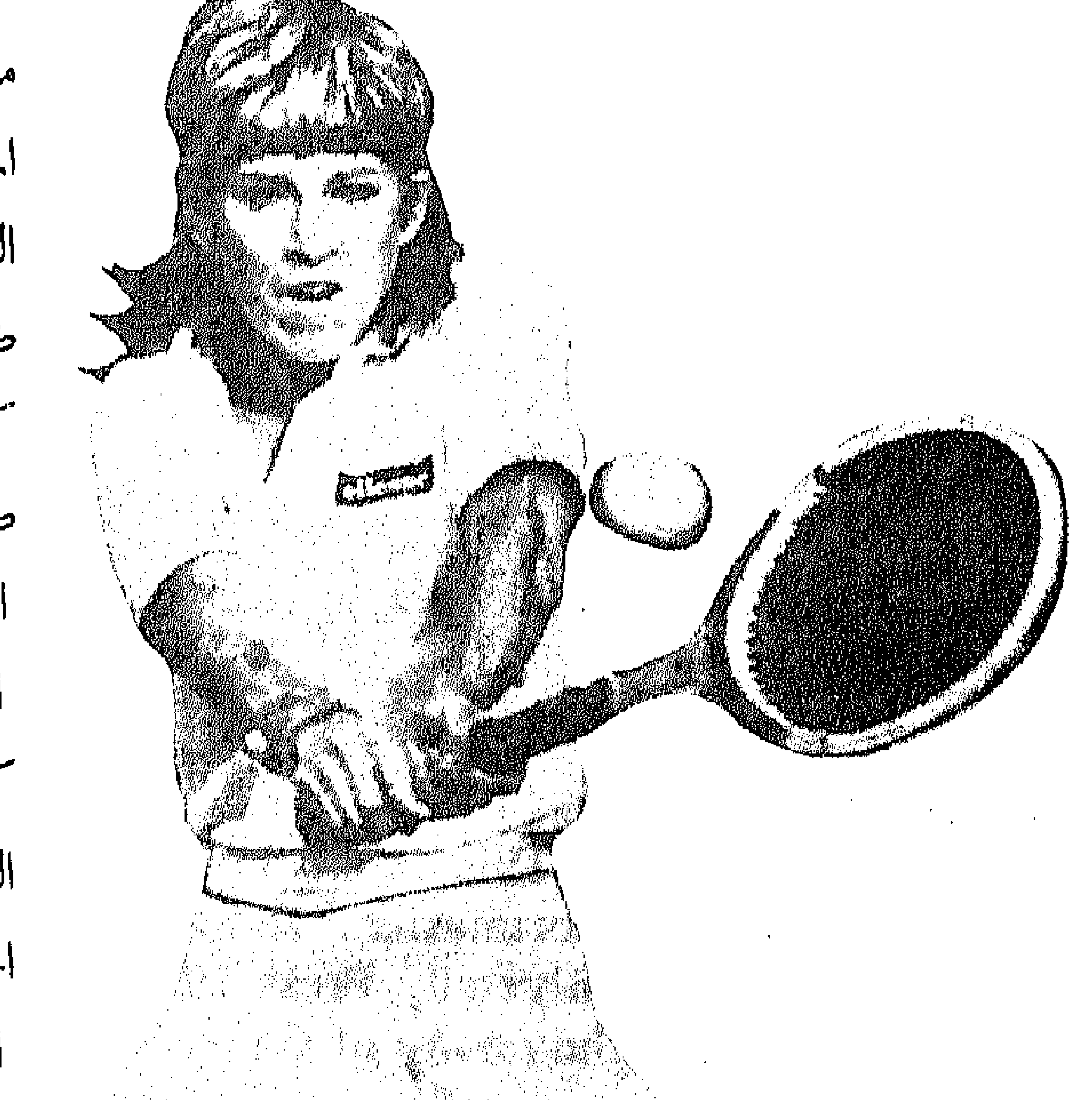
الناشر

دار المعارف

بالاشتراك مع الجمعية المصرية لنشر المعرفة والثقافة العالمية
بالقاهرة

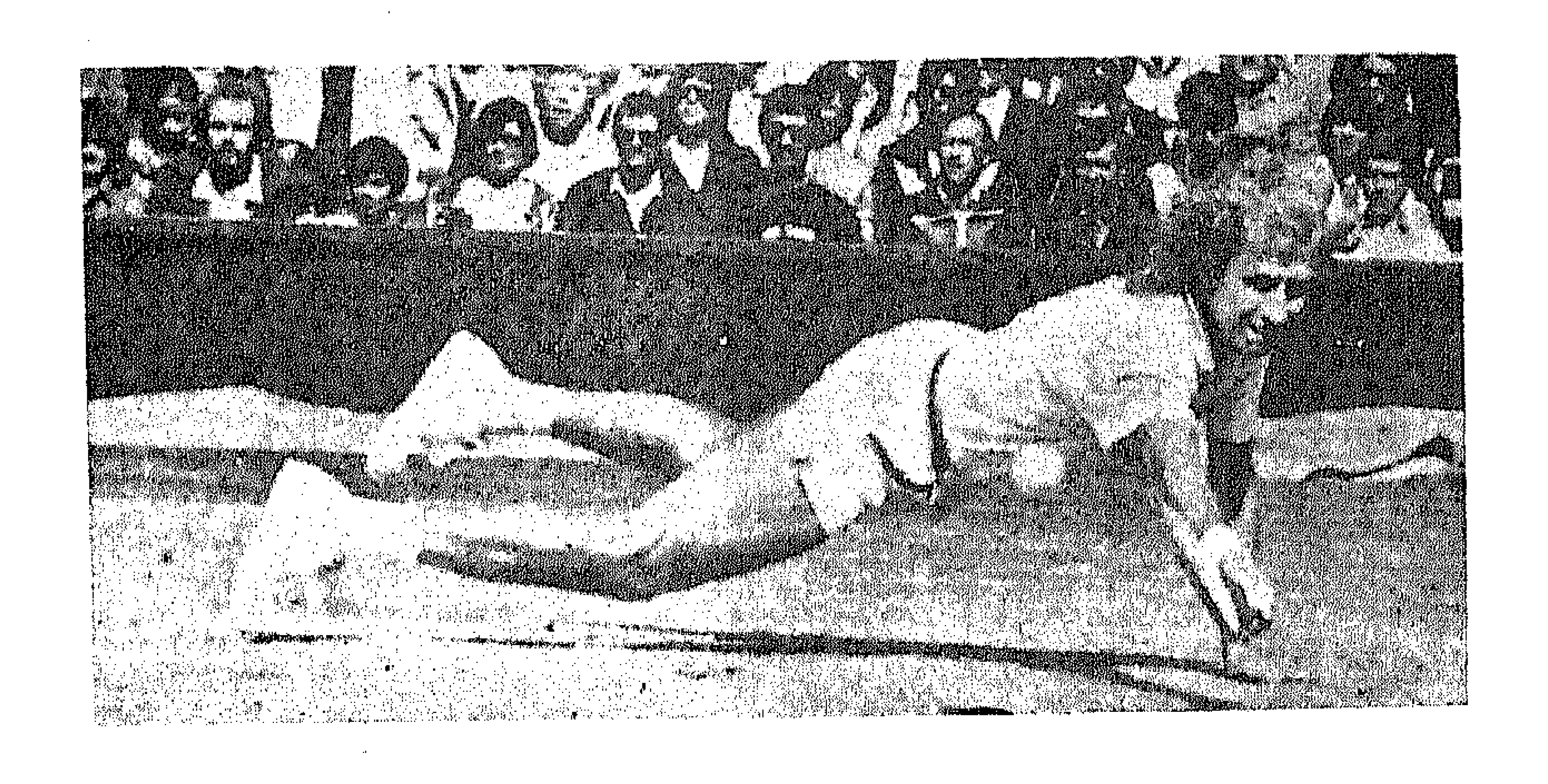
الناشر : دار المعارف - ١١١٩ كورنيش النيل - القاهرة ج.م.ع.

المحتويات





مقدمة

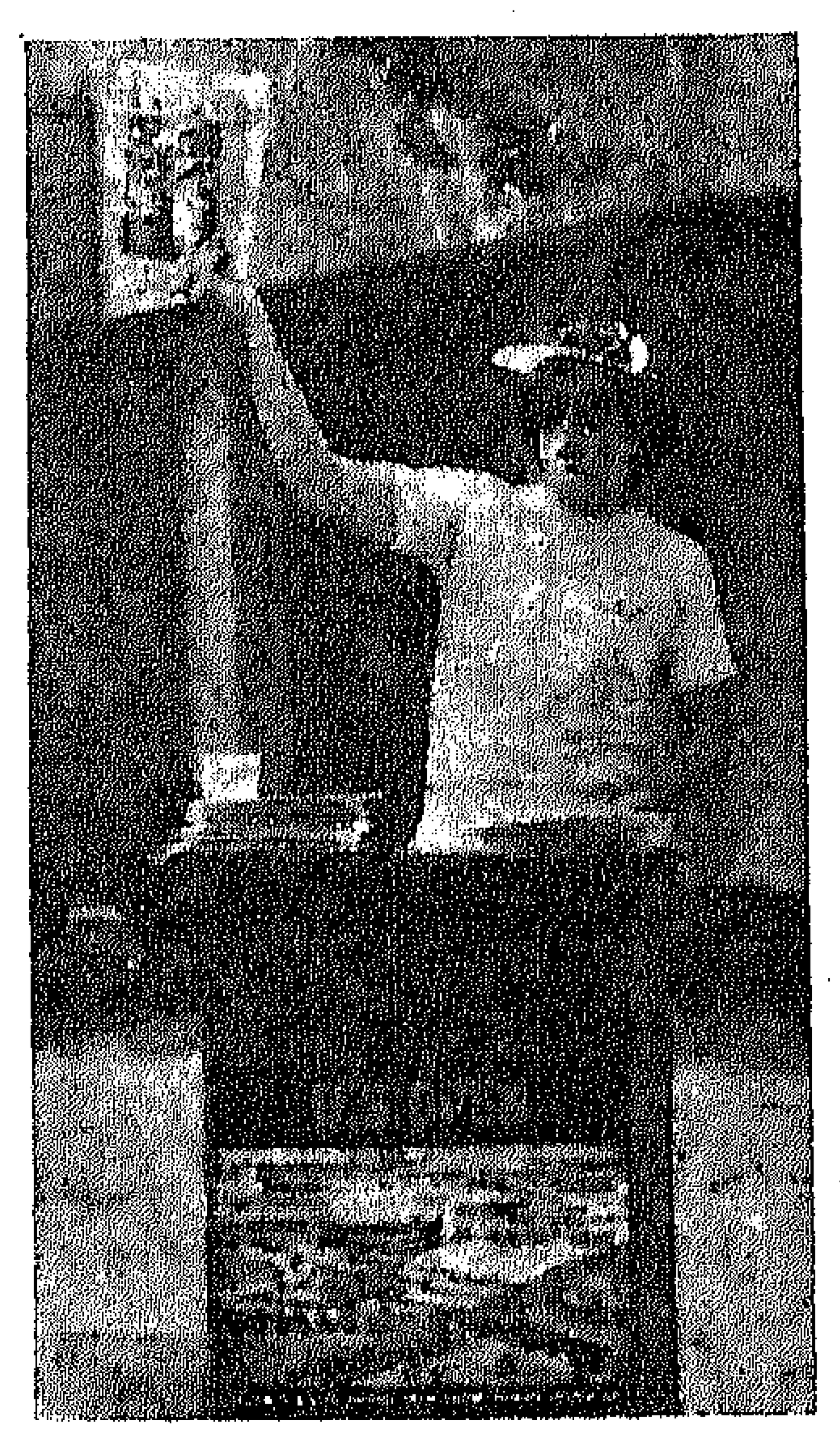


لاعب التنس الأمريكى المحترف فيتاس جيرولايتيس ، وهو يلعب فى بطولة «ويمبلدون» التى تقام سنويًا فى لندن بإنجلترا.

يتقبل الرأى العام الآن النظرية التى تقول إن لعبة التنس انبثقت كلعبة تقام فى الملاعب المكشوفة عن اللعبة المسماة بـ (الريال تنس Real Tennis)، والتى تمارس حتى الآن فى الملاعب المسقوفة. وعلى الرغم من أن أحدًا لا يستطيع أن يدعى أنه (اخترع) التنس، إلا أنه فى أوائل حقبة السبعينات من القرن التاسع عشر حصل المواطن الإنجليزى الرائد وولتر كلوبتون وينجفيلد على براءة اختراع لعبة أسماها (سفيريستيك) وعرفت فيما بعد باسم (تنس المروج الخضراء) أى لعبة التنس التى تمارس على ملاعب ذات أرضية خضراء.. من العشب الأخضر الطبيعى المعروف بالحشيش أو النجيل، وكانت الطبقة العليا تمارس هذه اللعبة كلون من أنشطة (حفلات الحدائق)، وكانت (حفلة الحديقة) من أبرز سمات الحياة الاجتماعية الإنجليزية، ونالت اللعبة فى ذلك الوقت نجاحًا سريعًا، ولكن التنس لم يكتب له الانتشار والازدهار إلا قبيل الحرب العالمية الأولى، وسرعان ما خصصت الصحافة البريطانية مساحة لنشر أنباء التنس. ومع مجىء المدربين المحترفين، وتطوير ملاعب التنس فى كثير من المجتمعات، تصاعدت شعبية اللعبة بسرعة.

وتمارس معظم بلاد العالم لعبة التنس الآن، وترجع شعبية التنس الضخمة إلى التغطية الهائلة التى قامت بها وسائل الإعلام عامة والتليفزيون بخاصة.. الذى يستطيع عرض البث المباشر الحى للمباريات عن طريق الأقمار الصناعية فى كل أنحاء العالم، كما ساعد تطور التقنية الجديدة على تطور أرضيات الملاعب، مما سهل اللعب على مدار العالم كله، فالملاعب المغلقة تنتشر فى كل أرجاء العالم، لتؤكد إمكان توفير المزيد من الوقت لممارسة لعبة التنس.

بائع البرامج فى بطولة أمريكا المفتوحة السنوية للتنس وتقام فى نيويورك.

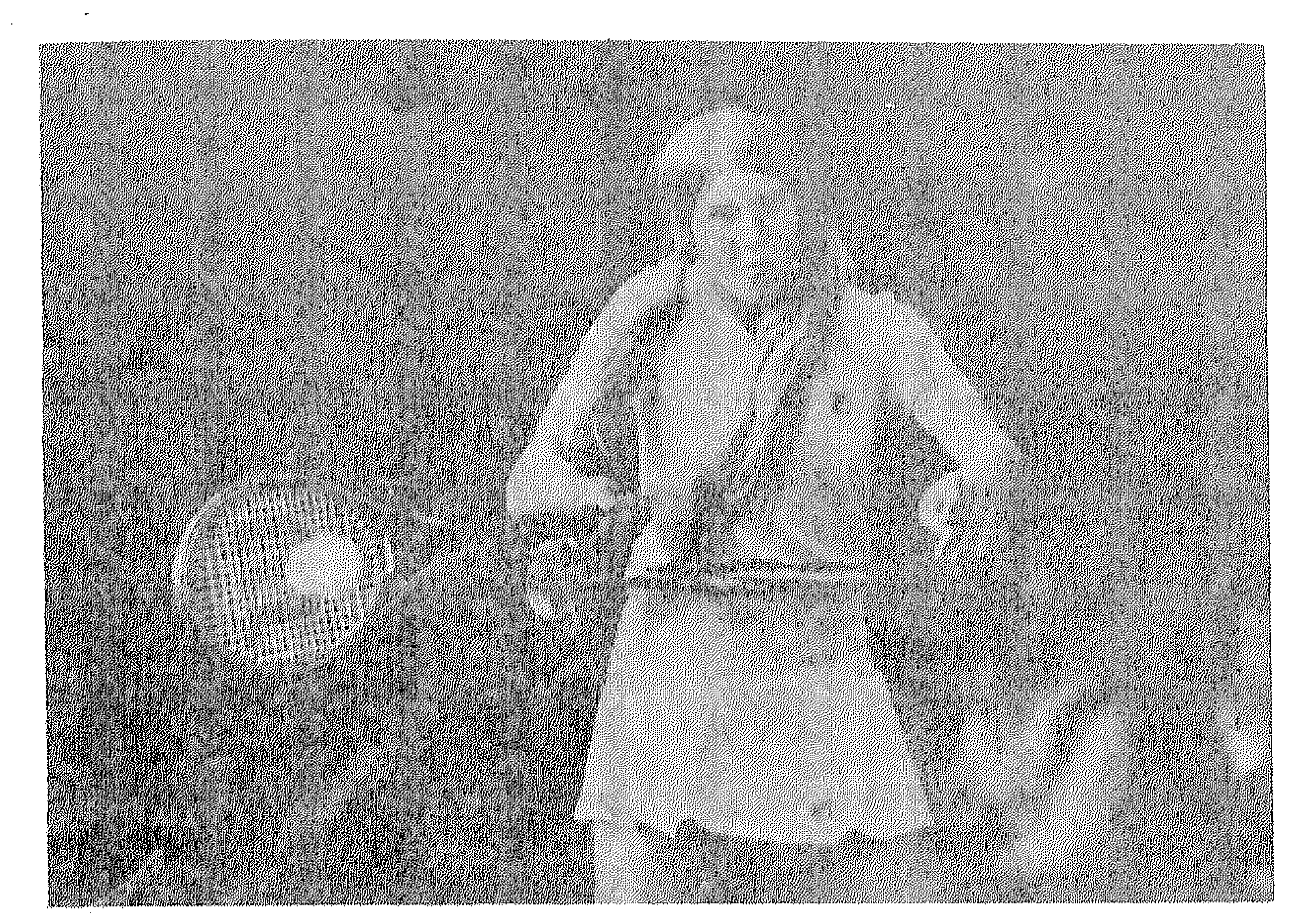


الكامل، وعندما يبلغ هؤلاء الأطفال مرحلة السيطرة على مهارات (التنس القصير) يمكنهم الانتقال إلى مرحلة التنس فى صورته الأصلية.

ويصعب على المبتدئ فهم قوانين التنس، ولكن هذا الكتاب سيساعد المبتدئين ومعلمى التنس فى المدارس أو الأندية على فهم القوانين الأساسية لمباريات الفردى والزوجى. وقد وضعت الأسئلة الواردة فى نهاية هذا الكتاب لحث شباب القراء على معرفة قواعد اللعبة.

وأرجو بعد الانتهاء من قراءة هذا الكتاب أن تجد فى نفسك الحماسة الكافية لتلتقط مضربك، وأن تخرج من بيتك، وتبدأ ممارسة التنس.. ومن يدرى فقد تصبح بطلاً عالميًّا فى يوم ما.

وعلى فكرة فستلاحظ عند شرح قواعد اللعبة وقوانينها أن كلمة (هو) هى المستخدمة، وليس معنى هذا أن لعبة التنس مخصصة للرجال فقط.. ولكن سبب ذلك الاستخدام أن الرجال قد يحتاجون إلى مزيد من التذكير بقواعد اللعبة وقوانينها!

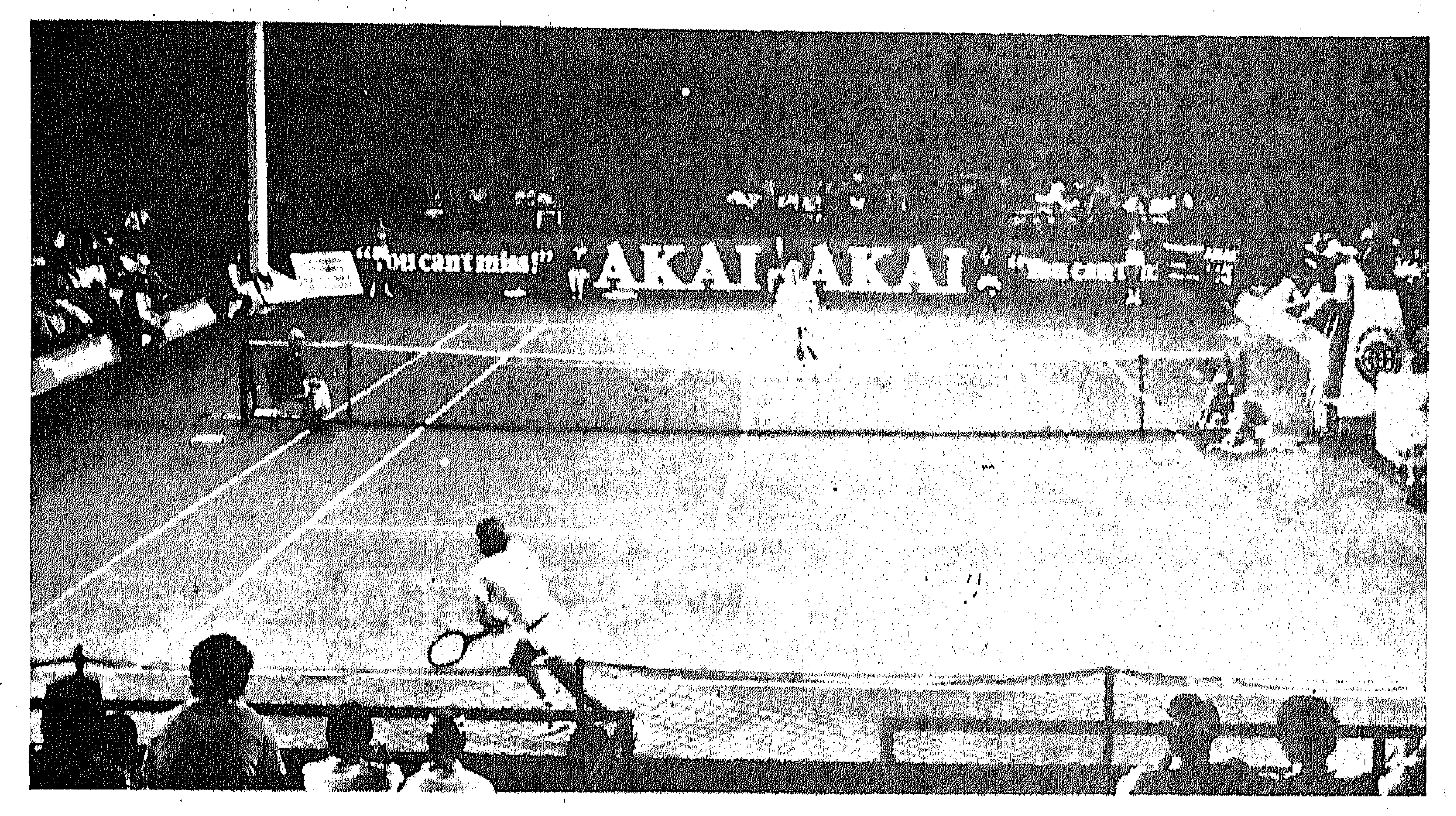


آندريا يجر الأمريكية..
أثار اعتزالها المبكر أسف دنيا التنس.. واشتهــرت بلقب «الفك المفترس» بعد أن أصبحت ثالثة العالم، وهى فى ربيعها السابع عشر.

والتنس لعبة شديدة التعقيد والإثارة، ولكنها تستطيع أن تقدم شكلا محببًا من النشاط الرياضى للناس مهما تباينت أعمارهم وقدراتهم البدنية، وقد واكب شعبية التنس المتزايدة تطور مثير.. وهو تصاعد أعداد اللاعبين الشبان الذين وصلوا إلى القمة وربحوا البطولات العظمى. فعلى سبيل المثال فاز ماتس فيلاندر (السويدى) ببطولة فرنسا الدولية المفتوحة فى عام ١٩٨١ عندما كان فى ربيعه السابع عشر، كما حقق إيفان ليندل (التشيكى) وآندريا يجر (الأمريكية) إنجازات هائلة، وهما دون العشرين، أما كاتى رينالدى (الأمريكية) فقد خطفت الأضواء فى ١٩٨١ عندما أصبحت أصغر لاعبة تشترك فى بطولة (الويمبلدون) فى العصر الحديث.. وكان عمرها ١٤ سنة و ٩١يوما عندما بدأت بطولة الويمبلدون فى ذلك العام. وقد أدت هذه الإنجازات الرائعة التى حققها اللاعبون واللاعبات الصغار السن إلى زيادة شعبية التنس، ويمارس الكثيرون من الأطفال التنس الآن، وهم فى سن صغيرة جدًا.

وكذلك أدى إدخال ممارسة (التنس القصير) وبخاصة فى المدارس الابتدائية، إلى إثارة المزيد من الاهتمام بلعبة التنس و (التنس القصير) نوع مصغر من تنس الملاعب الخضراء، ويمارس فى ملاعب حجمها مثل حجم ملاعب لعبة (البادمنتون) وارتفاع شبكة أقل من ارتفاع شبكة التنس، وتستخدم فيه مضارب صغيرة من البلاستيك، وكرات هشة مسامية مصنوعة من المطاط الإسفنجى، وبذلك يستطيع الأطفال فى الفئة السنية التى تتفاوت بين ٤-٩ سنوات أن يتعلموا المهارات الأساسية للتنس فيما يتعلق بالكرة والمضرب، وهو الأمر الذى يتيح لهم نفس المتعة والنجاح مثل أبطالهم الكبار الذين يمارسون التنس فى ملاعبه الكبيرة ذات الحجم

الملعب والأدوات

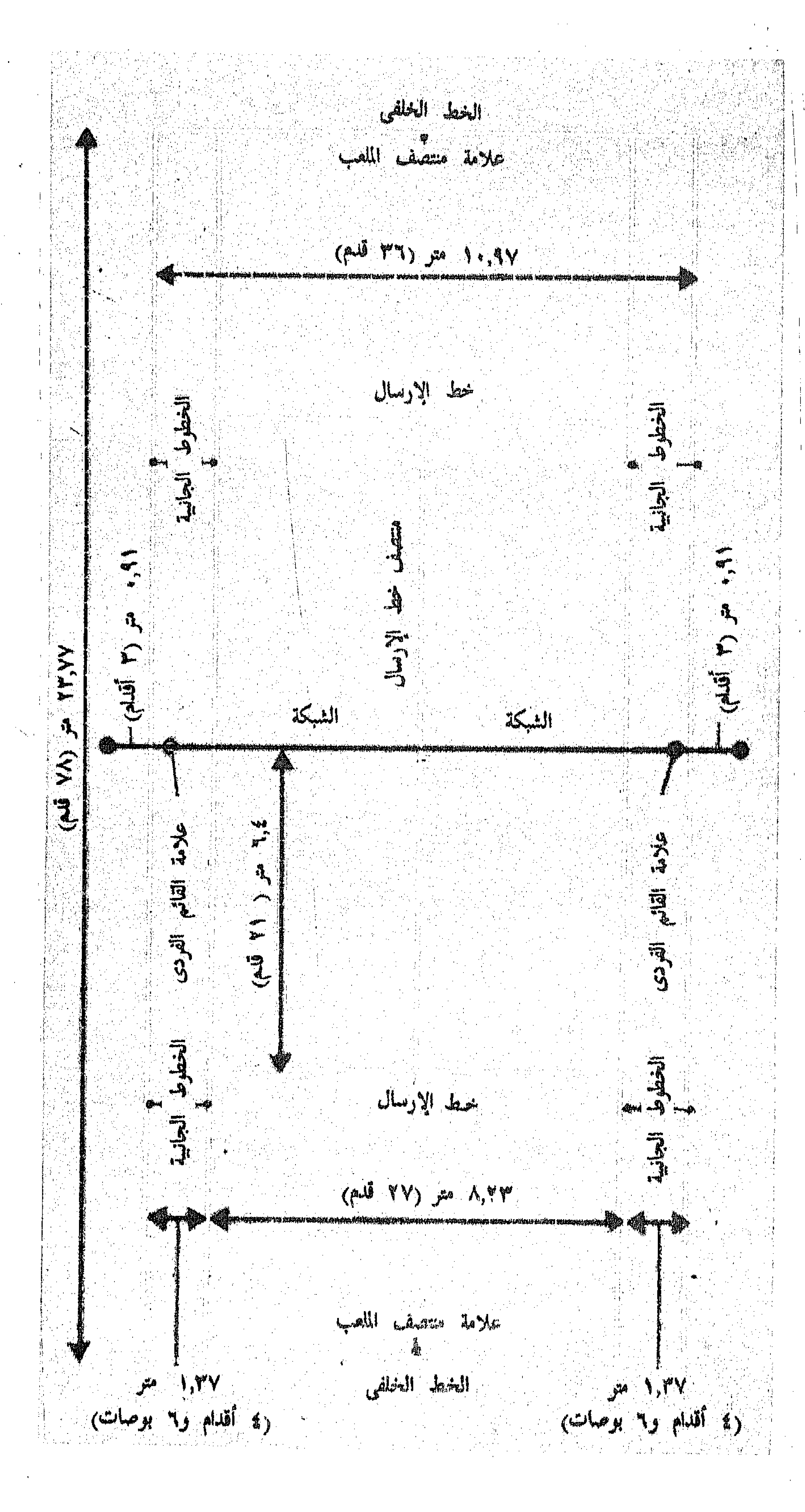


مباراة فردية على ملعب مخطط للمباريات الفردية والزوجية.. ويورن بورج السويدى «النجم الأعلى» وراء الخط الخلفى القريب ويستعد لإرجاع الكرة بضربة خلفية بيديه الاثنتين.

فى أغلب الأحوال يتم تخطيط ملعب التنس ليس للمباريات الفردية فحسب، بل للمباريات الزوجية أيضاً (كما يتضح من الرسم)، ولكن لو استخدم ملعب معد للمباريات الزوجية والفردية معاً. فيجب سند الشبكة بما يسمى بـ (عَصَا الفردى) وارتفاعها ٩١ سنتيمتراً (٣ أقدام) وتغرس خارج الحدود المخصصة للفردى على جانبى الملعب، وفى كلتا الحالتين، أى المباريات الفردية والزوجية، يجب أن يكون ارتفاع الشبكة ٩١ سنتيمترا (٣ أقدام) فى منتصفها.

ويرد ذكر المعدات الثابتة المستخدمة فى ملعب التنس كثيراً فى قواعد اللعبة.. وما لم توضح تماماً ماهية هذه (المعدات الثابتة) فإن بعض المصاعب قد تنشأ عند تفسير أية قاعدة اللعبة. وهذه المعدات الثابتة هى:

- الشبكة وملحقاتها (الشريط، والحزام، والحبل، أو الحبل المعدنى).
- القوائم وعَصَا الفردى.
- الشباك الموضوعة فى نهايتى الملعب وجانبيه (لمنع خروج الكرات إلى خارج الملعب وحماية المشاهدين).
- المدرجات والمقاعد والجالسون فيها.
- الحكم، وحكم الشبكى، وحكم خطأ القدم، ومراقبو الخطوط وصبية وصبايا الملعب الذين يجمعون الكرات.

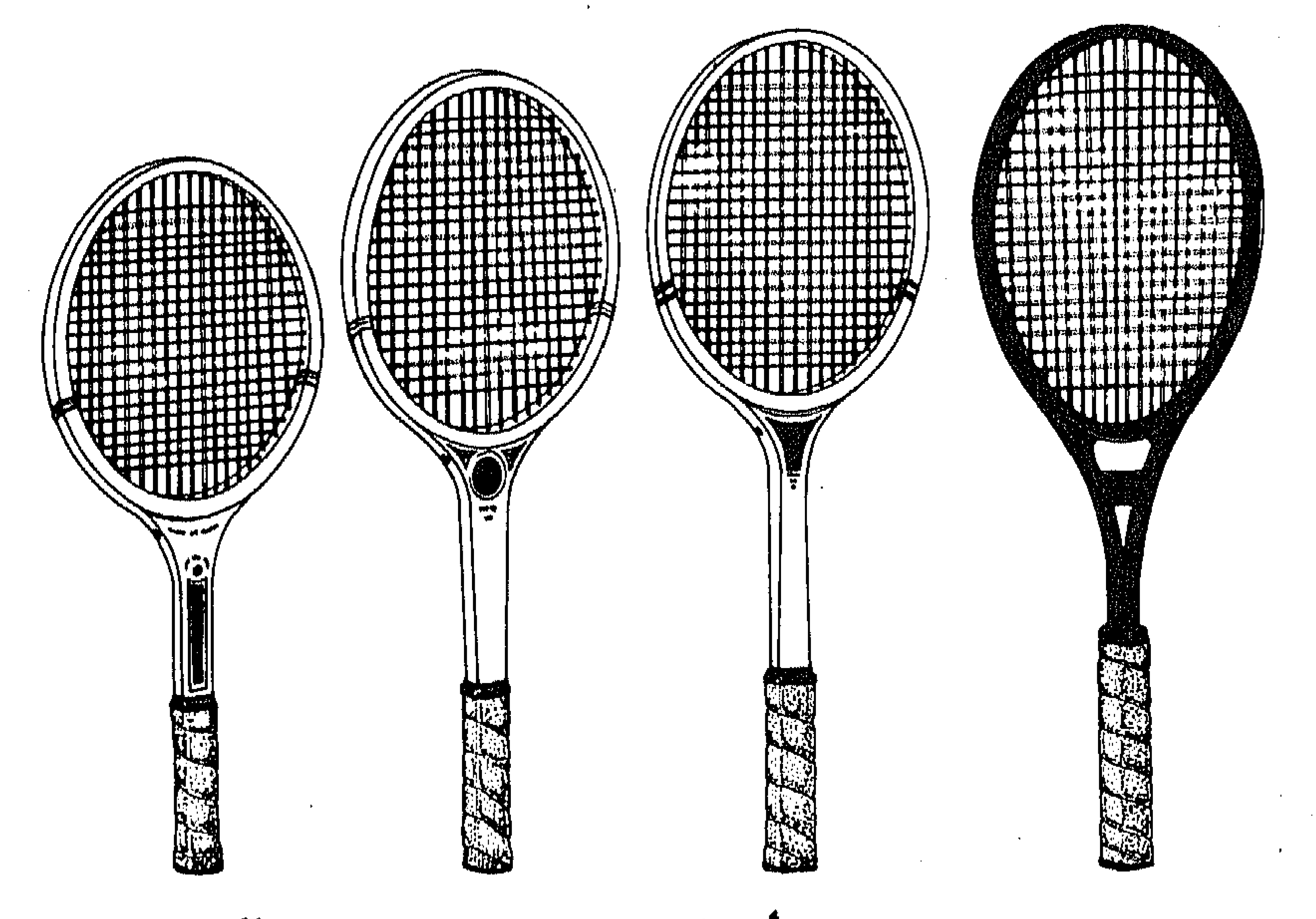

الخط الخلفى
علامة منتصف الملعب
١٠,٩٧ متر (٣٦ قدم)
خط الإرسال
الخطوط الجانبية
الخطوط الجانبية
منتصف خط الإرسال
٠,٩١ متر (٣ أقدام)
٠,٩١ متر (٣ أقدام)
الشبكة
الشبكة
٢٣,٧٧ متر (٧٨ قدم)
علامة القائم الفردى
علامة القائم الفردى
٦,٤ متر (٢١ قدم)
خط الإرسال
الخطوط الجانبية
الخطوط الجانبية
٨,٢٣ متر (٢٧ قدم)
علامة منتصف الملعب
الخط الخلفى
١,٣٧ متر
(٤ أقدام و٦ بوصات)
١,٣٧ متر
(٤ أقدام و٦ بوصات)

الأدوات

كل لاعب تنس صاعد طموح يحتاج إلى مضرب وبعض كرات التنس، وتكون كرات التنس الرسمية المستخدمة فى الدورات والبطولات ملونة.. سواء بيضاء أو صفراء، كما يجب أن تكون ذات حجم معين، وقادرة على الارتداد إلى ارتفاع معين. بيد أنه يمكن استخدام كرات ذات ألوان مختلفة.. كما يمكن اللعب بكرة ذات لونين.. وذلك فى فترات التدريب.

وهناك أنواع كثيرة من الكرات ذات الأسعار المتفاوتة، ومن المناسب شراء الكرات الرخيصة نسبيا لاستخدام المبتدئين، وبخاصة إذا علمت أنها معرضة للضياع عندما تعبر السياج! ولكنه من الأفيد استخدام أجود أنواع الكرات عندما تنمى مهاراتك التنسية. وتذكر أن الكرات لا تعيش إلى الأبد.. فهى سرعان ما تفقد ضغطها، ودرجة ارتدادها غن أرضية الملعب ويختفى وبرها.

مضرب ذو حجم صغير.. وطريقة جديدة لاصطياد الكرات العالية، والصورة للنجم الأمريكى جون ماكينرو، وهو يحمل صبيًا صغيرًا على كتفيه.



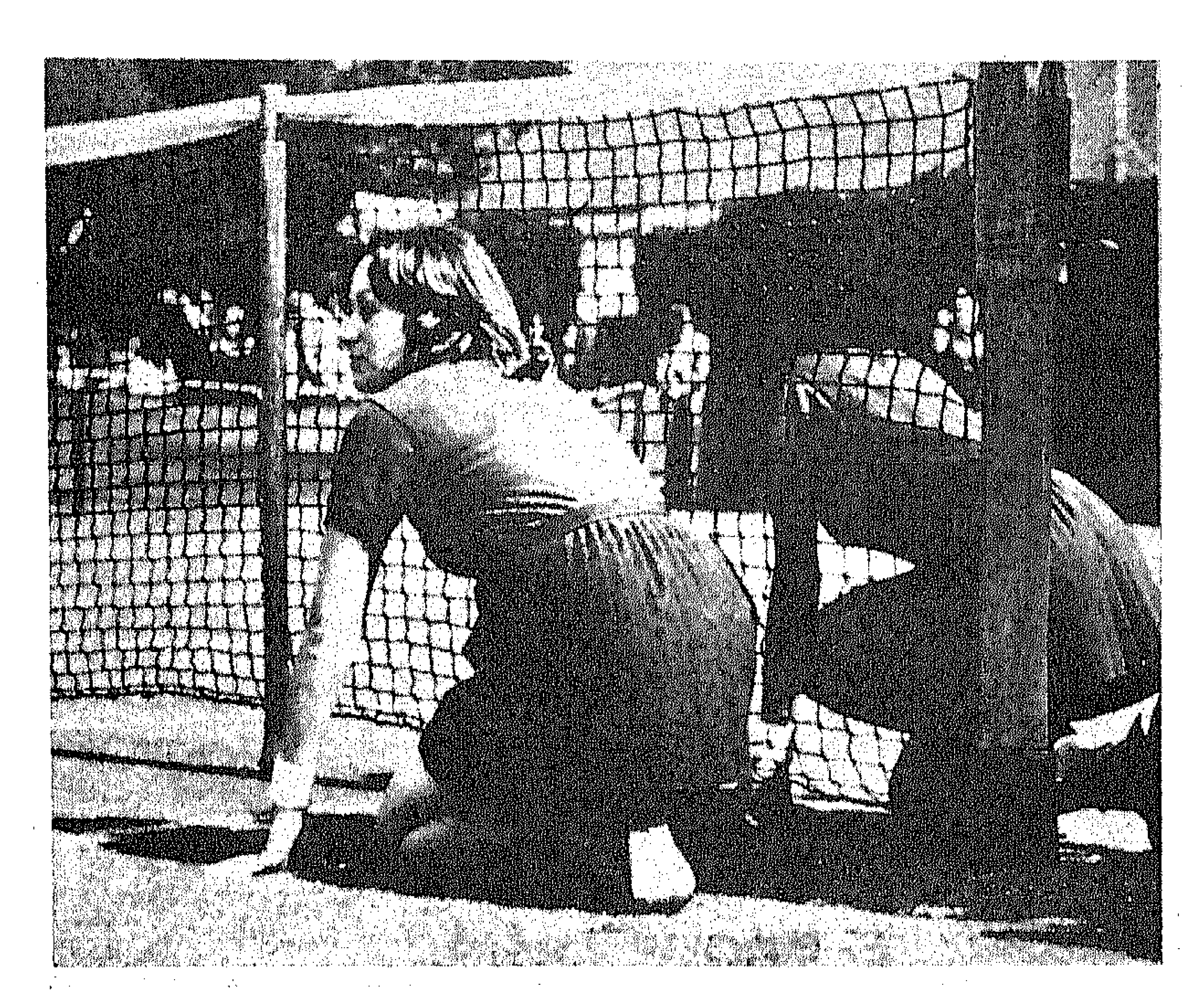
أحجام متفاوتة من مضارب التنس.. ولكنها قانونية حسب لوائح الاتحاد الدولى للتنس.

والمضرب الحديث يجب أن يكون له حجم معين هو الآخر.. فلا يزيد طوله على ٨١,٢٨ سنتيمتراً (٣٢ بوصة) بما فى ذلك يد المضرب.. ولا يزيد عرضه على ٣١,٧٥ سنتيمتراً (١٢,٥ بوصة) فى أعرض أجزائه، ولكن هناك مضارب ذات رءوس لها أحجام وأشكال مختلفة (ولكن تنطبق عليها المواصفات السابق ذكرها). ويوضح الشكل التالى بعض الأمثلة المختلفة.

وما لم تكن متأكدًا من أنك ستلعب بانتظام فلا تنفق مالا كثيرًا عندما تشترى مضربًا لأول مرة.

ويجب مراعاة عدة أمور عند اختيار المضرب وهى:

- **الوزن:** يعد المضرب الكامل الحجم ثقيلا جدًّا بالنسبة للاعب فى الثامنة من عمره. وهناك الآن مضارب كثيرة معدلة، وخفيفة الوزن،



«جامعات الكرات» أو «صبايا الملعب» فى انتظار بدء العمل. ويظهر فى الصورة القائم المساعد المخصص للمباريات الفردية.

وذات ذراع أقصر وتصلح للمبتدئين الصغار، ويمكن شراء مضرب كامل الحجم عندما يستطيع الطفل استخدامه.. ويمكنه فى هذه الحالة زيادة الوزن من الخفيف إلى خفيف متوسط إلى متوسط، ثم إلى الوزن الثقيل.

- **حجم المقبض**: ويمكن أن يشكل حجم المقبض مشكلة هو الآخر، فليس هناك أسوأ من مشاهدة صبية صغار يحاولون اللعب بمضرب ذى مقبض من الحجم الكبير.. فهم لا يستطيعون لف أيديهم حول يد المضرب.. وينتج عن هذا التواء المضرب فى كل مرة يضربون فيها الكرة، ويعتمد حجم المقبض على قبضة يدك.. فالأيدى الصغيرة تحتاج إلى مقابض صغيرة.
- **فتلة المضرب**: بصفة أساسية يوجد نوعان من الفتل (أو الخيوط) المستخدمة فى ملء مضارب التنس وهما: الفتلة الطبيعية، والفتلة النايلون (الصناعية)، والفتلة الطبيعية (وهى مصنوعة من أمعاء بعض الحيوانات) غالية الثمن جدًّا، ولكنها أكثر مرونة وتجاوبا مع الكرات، ويستخدم اللاعبون ذوو المستوى العالى الفتلة الطبيعية عادة، ولكنهم يغيرون (شد) الفتل ليناسب أسلوب لعبهم ، بيد أن الخيوط الطبيعية حساسة جدًّا للجو الرطب والمطر، فى حين يمكن استخدام الفتل الصناعية فى أية ظروف جوية، ولما كانت هذه الفتل هى الأرخص فهى صفقة شراء مناسبة للاعب المبتدئ، ومن الأفضل أن تستشير مدرب التنس المحلى قبل شرائك مضرب التنس.

المباريات الفردية



كريس لويس بطل نيوزيلندا.. الذى فاجأ العالم بوصوله إلى نهائى ويمبلدون ١٩٨٣ حيث هزمه جون ماكينرو الأمريكى ٦/٢، ٦/٢، ٦/٢.

تشكل لعبة التنس لقاء بين شخصين فى مباراة (فردية) أو بين أربعة أشخاص فى مباراة (زوجية). وستلاحظ عزيزى القارىء من الرسم المرفق أن ملعب الفردى أصغر من ملعب الزوجى.

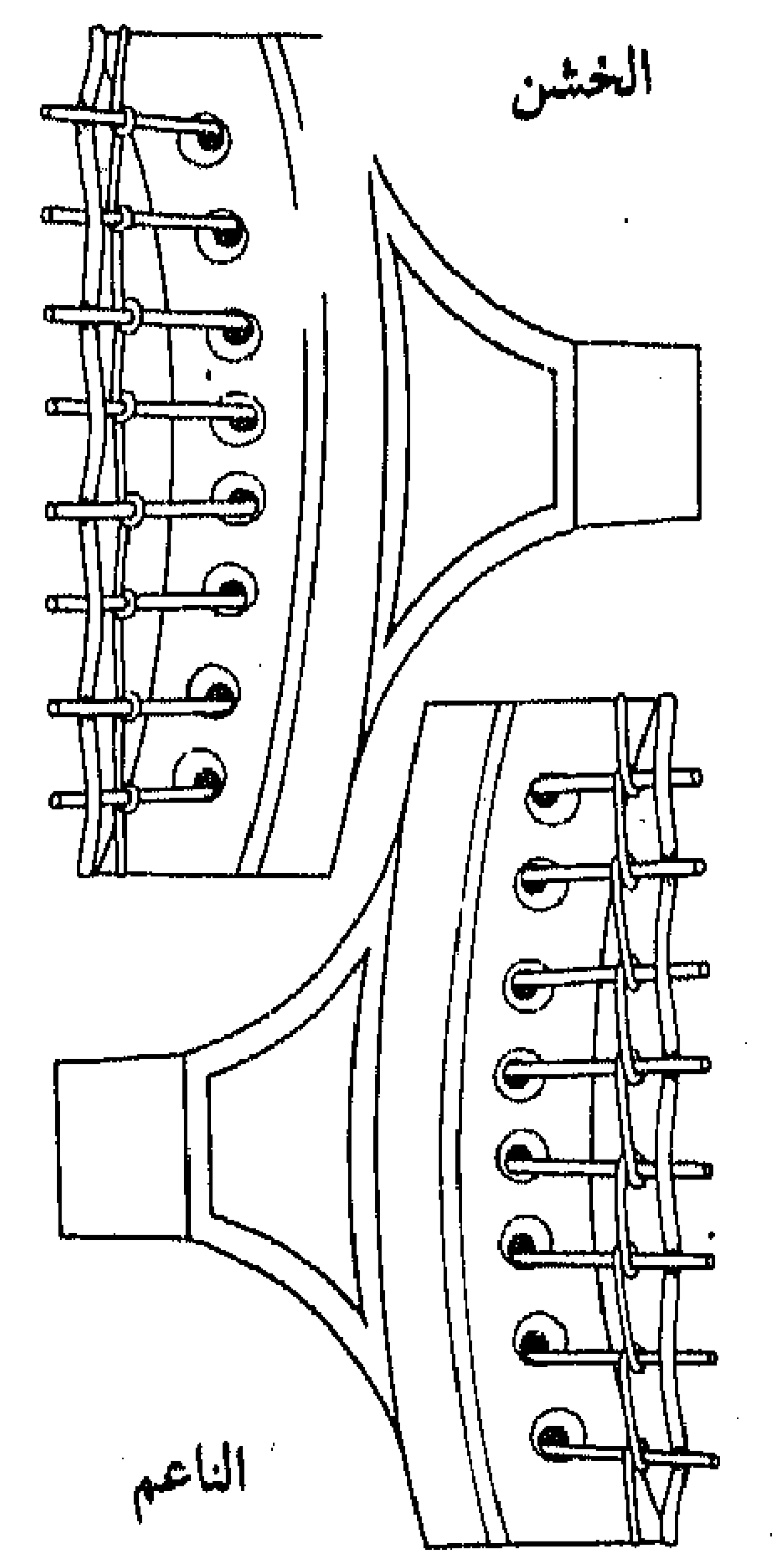
وفى المباريات الفردية يقف اللاعبان فى الجانبين المتقابلين اللذين تفصلهما الشبكة.. وتبدأ المباراة بضربة إرسال أو بداية أو استهلاك من (الرامى) أو (المستهل) أو (البادىء) أى أخذ ضربة البداية بعد إجراء القرعة.

ولكن من الذى يأخذ ضربة الإرسال أولاً؟ فالذى يرمي ضربة البداية أولا يسمى (الرامى) أو (المستهل).. ويسمى اللاعب الآخر (المتلقى) أو (المستقبل). ويتم إجراء القرعة عن طريق لف أحد اللاعبين لرأس مضربه بسرعة على أرضية الملعب، وتركه ليسقط.. ثم يختار اللاعب الآخر جانب المضرب (الخشن) أو (الناعم).

كما يمكن إجراء القرعة بقطعة عملة معدنية لتقرير من سيكون الرامى المستقبل.

ويمكن للاعب الذى يفوز بالقرعة أن يختار، أو أن يطلب من منافسه أن يختار:

- رمى ضربة الإرسال أو استقبال ضربة الإرسال، وفى هذه الحالة يختار اللاعب الآخر نصف الملعب الذى سيقف فيه عند بدء اللعب.
- طرف الملعب الذى سيلعب فيه عند بدء اللعب، وفى هذه الحالة يكون من حق اللاعب الآخر تقرير ما إذا كان يريد رمى ضربة الإرسال، أو استقبال ضربة الإرسال.



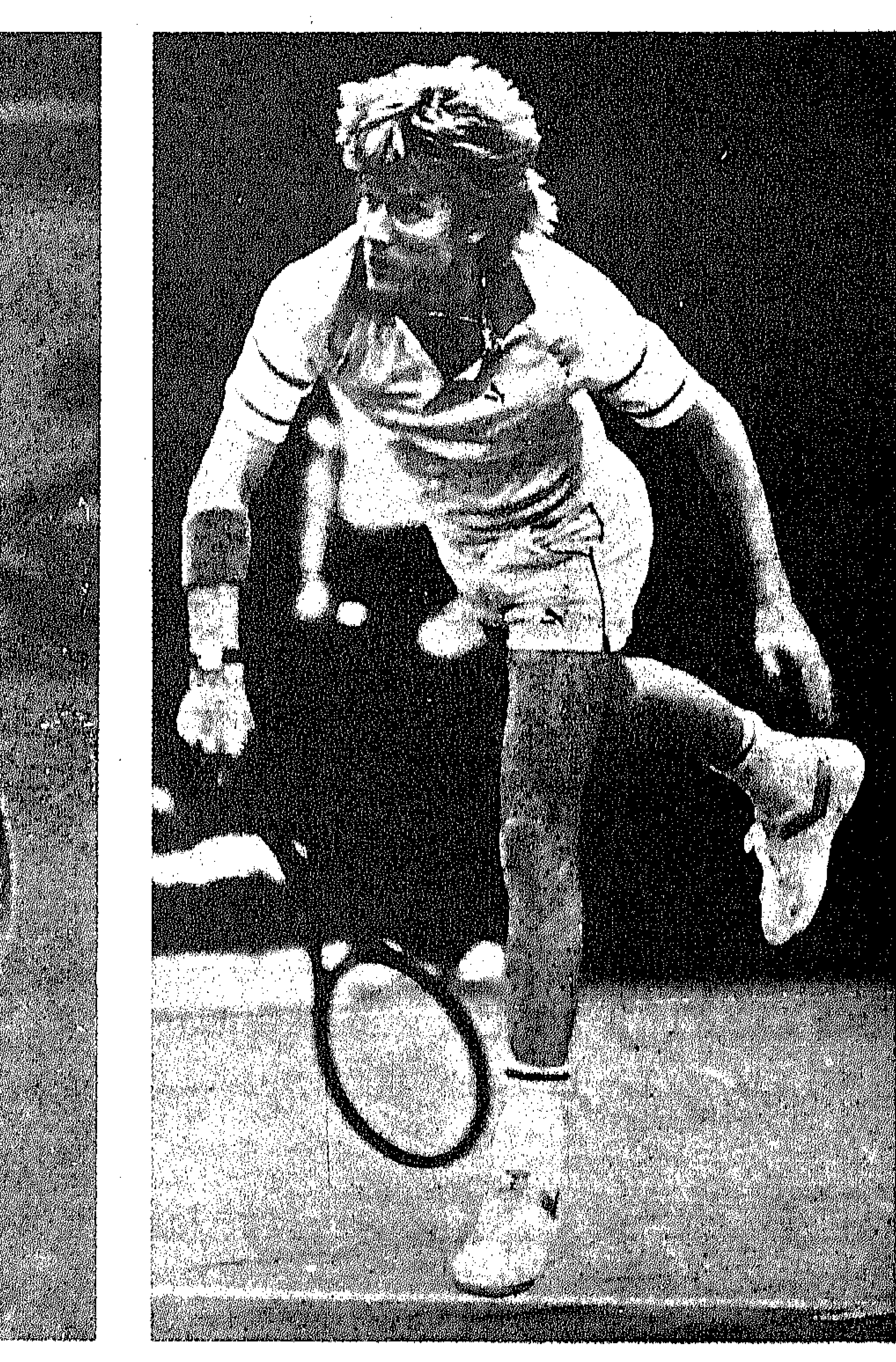
الخشن .. الناعم .. وهما وجه وظهر لمضرب لتحديد رابح القرعة

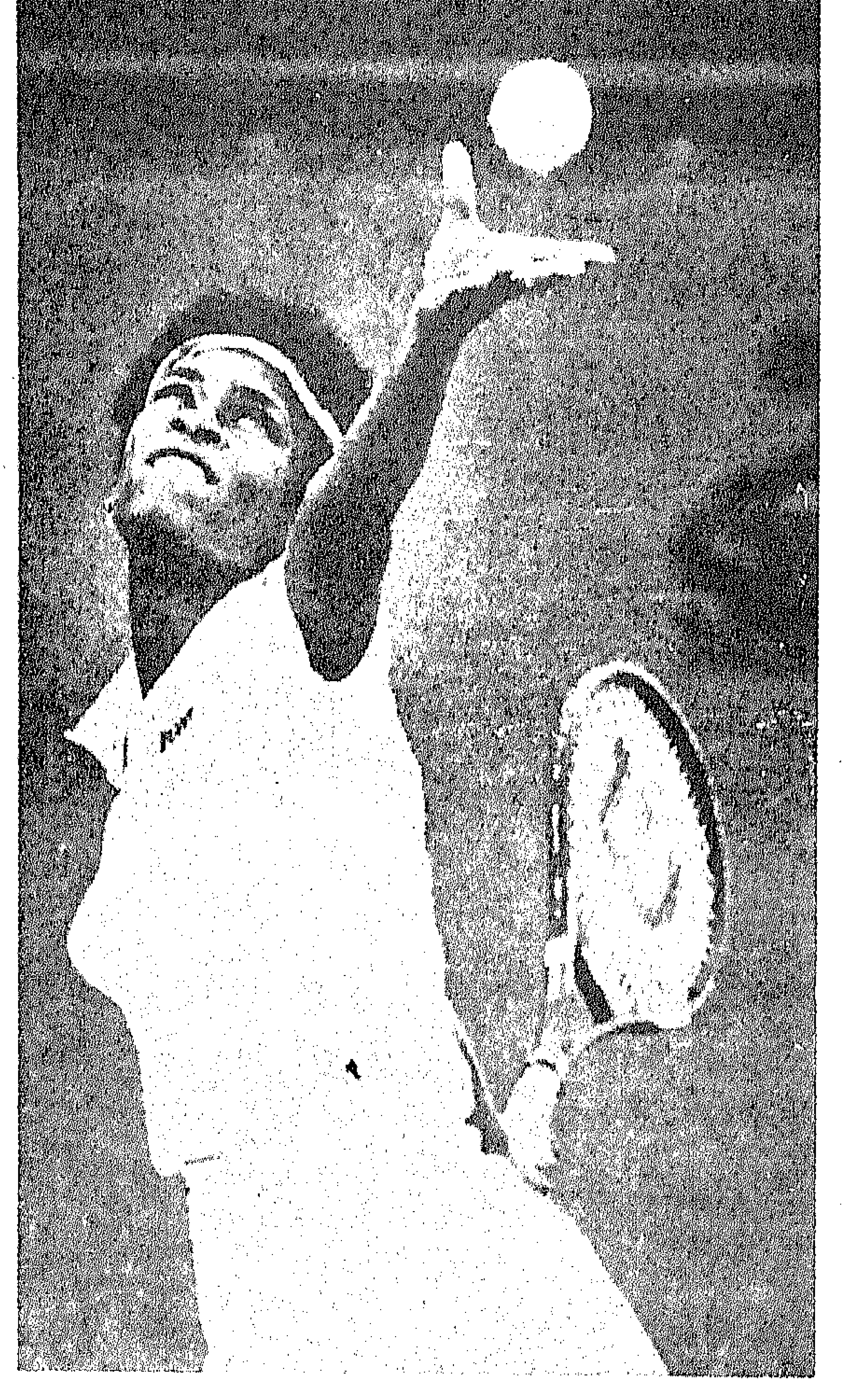




عند بداية الشوط يقوم « الرامى » برمى ضربة الإرسال من الجانب الأيمن أولاً

ضربة الإرسال

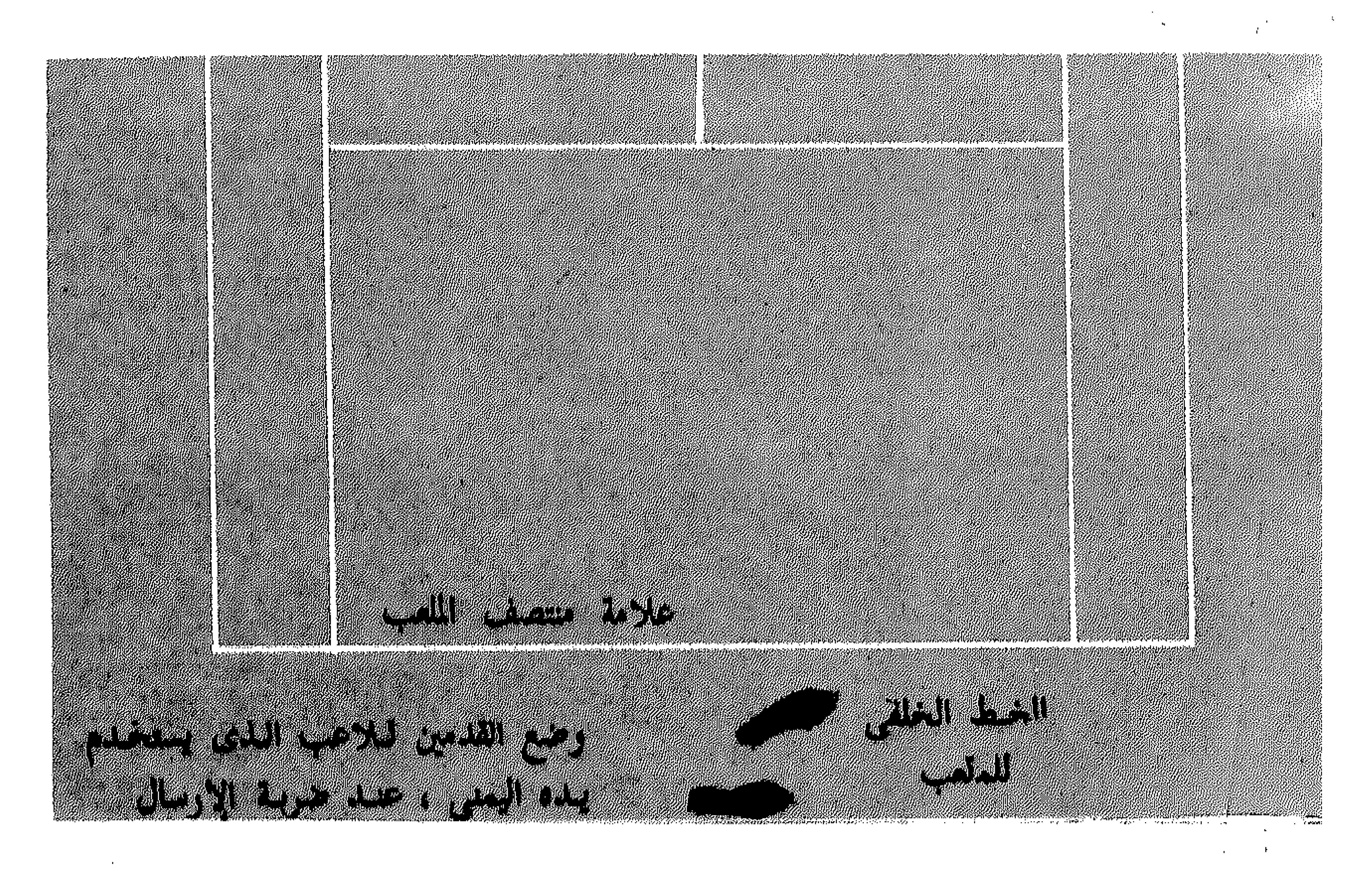




العينان على الكرة.. فى أثناء رمية الإرسال.. كما تفعل زيناجاريسون الأمريكية.
ومتابعة قوية من اللاعب تظهر ضربة الإرسال المثالية.

بعد تحديد من سيرمى ضربة الإرسال أولاً وكذلك الطرف الذى سيقف فيه كل لاعب.. يسمح الحكم للاعبين بإجراء عملية التسخين (أو الإحماء) فى خمس دقائق على الأكثر، وبعدها يجب بدء المباراة ويجب على الشخص الذى يأخذ ضربة البداية أولاً أن يبدأ اللعب بشرط أن تكون قدماه الاثنتان:

- وراء الخط الخلفى للملعب.
- إلى يمين علامة منتصف الملعب الموجود على الخط الخلفى.
- ليستا فى داخل الخطوط الجانبية، والتى تسمى أيضًا «خطوط الترام» أو «الممر».



الترتيب الخاطئ فى الإرسال :

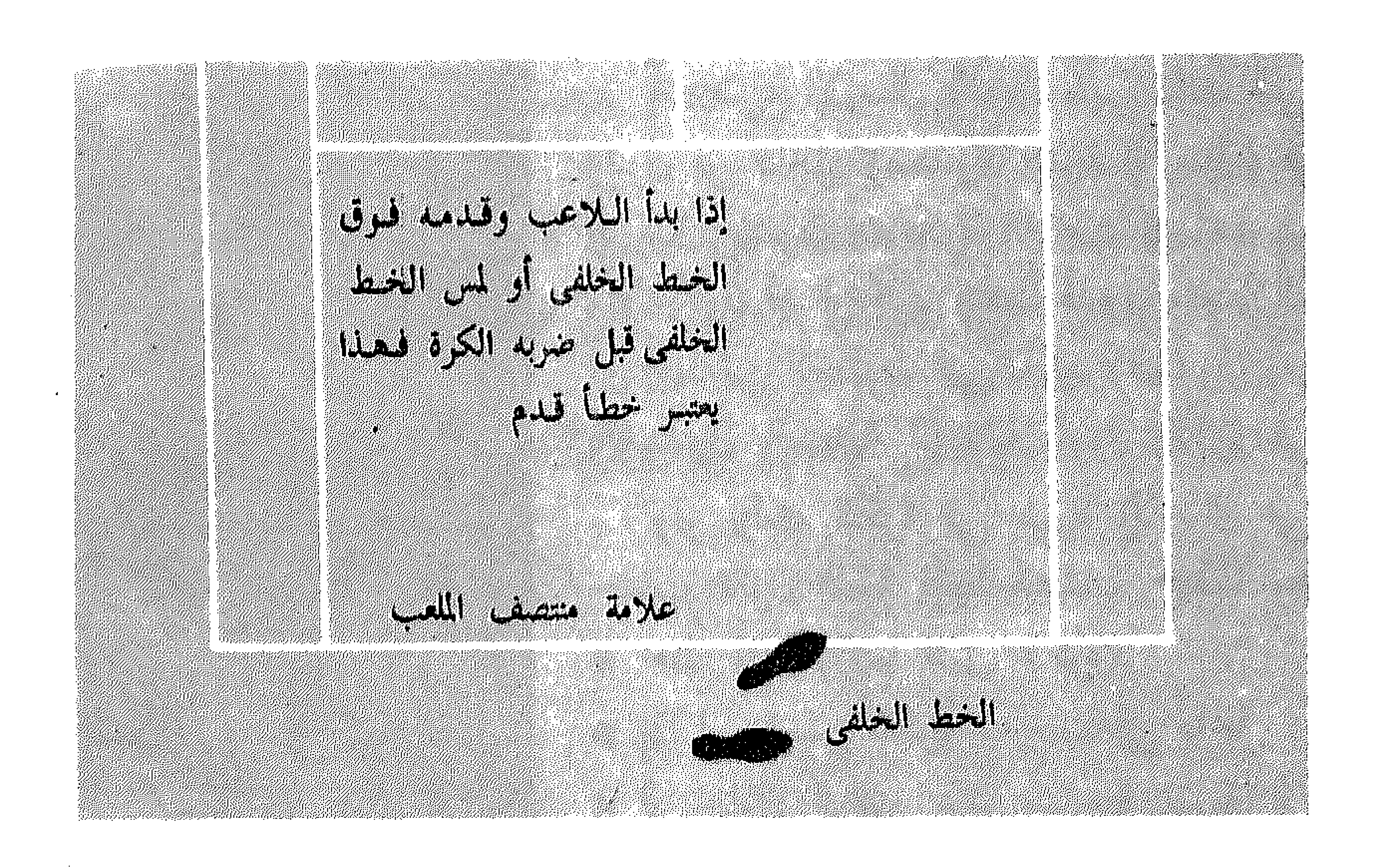
بعد رمى ضربة الإرسال الأولى من يمين الملعب يجب على الرامى الانتقال إلى الجانب الأيسر ليرمى ضربة الإرسال الثانية.. وبعد ذلك يرمى بهذا الترتيب من جانبى الملعب حتى ينتهى الشوط بالنقاط كالمتبع . ومن المهم جدًّا أن يتذكر اللاعب تغير مكان رمية البداية بعد كل نقطة، وفى بعض الأحيان ينسى ويرمى ضربة الإرسال من الجانب الخطأ.. ويجب عليه فور اكتشاف الخطأ أن يرمى من الجانب الصحيح. على أن تظل النتيجة على ما هى عليه.

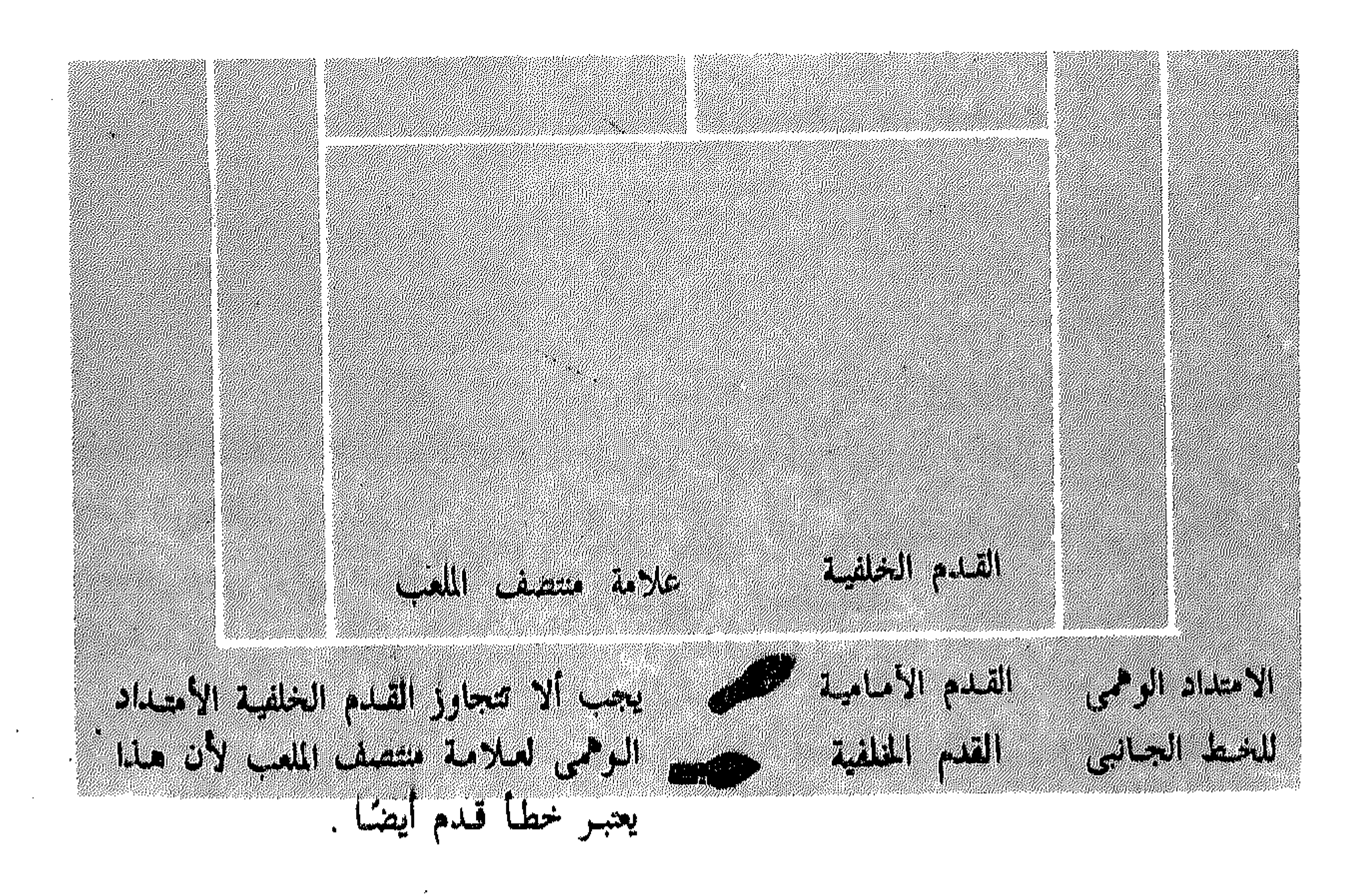
الإرسال السليم :

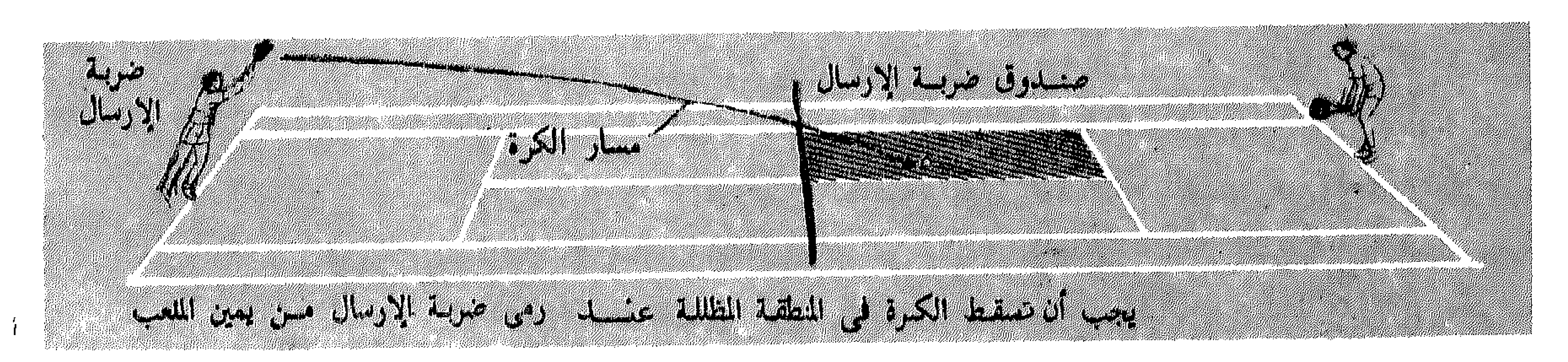
من أجل تنفيذ ضربة الإرسال بطريقة سليمة يجب على الرامى أن يلقى الكرة فى الهواء بيد واحدة ويضرب الكرة باليد الأخرى التى تمسك مقبض المضرب بثبات.. وتكون الضربة فى اتجاه ملعب مستقبل الكرة.. فى الجزء المخصص لنزول الكرة والموجود فى اتجاه قطرى (بالورب) مقابل رامى ضربة البداية وقبل أخذ رمية الإرسال يجب أن يتأكد الرامى من أن منافسه المتلقى للكرة مستعد لبدء اللعب، وليس هناك ميزة حقيقية من تعجل خصمك، لأن من حق الحكم أن يجبرك على أن تعيد ضربة الإرسال ثانية.

ويبدو كل شىء بسيطًا.. ويمكن أن يكون الأمر كذلك بمداومة التدريب، ولكن هناك تنويعات كثيرى لضربة الإرسال يمكن مشاهدتها عند مراقبة لاعب على مستوى عال وهو يلعب.

ولا تخلو حركة ضربة الإرسال من تعقيدات، ومن أهم المشكلات التى تواجه حتى أحسن اللاعبين ذلك الخطأ الذى يسمى (خطأ القدم). وخطأ القدم هذا يقع فيه اللاعب عندما يمشى الرامى أو يجرى عند رمى ضربة البداية،







أو لو عبرت قدمه الخط الخلفى قبل أن يضرب الكرة، ولو ارتكب اللاعب أى خطأ من هذين الخطأين عند أخذ رمية الاستهلال، فإن حكم المباراة سيقول على الفور : « خطأ قدم ! ».

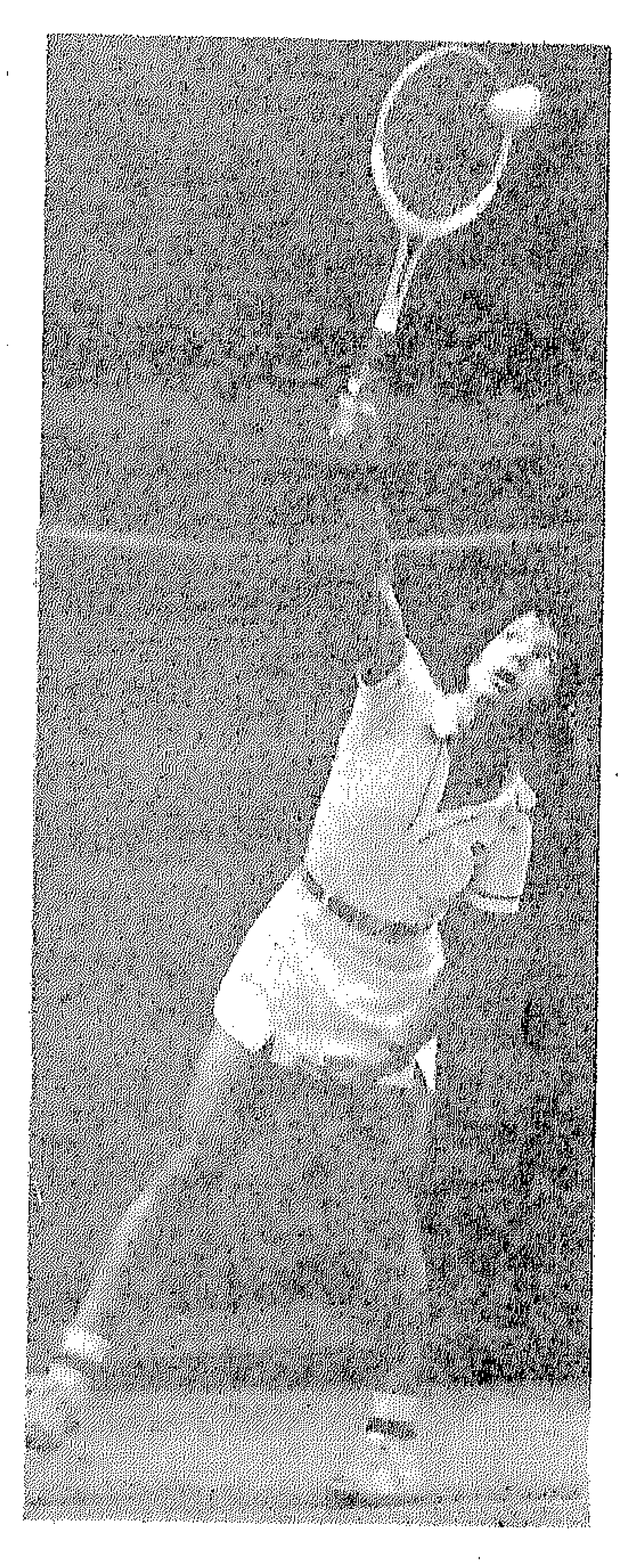
أما ضربة الإرسال الجيدة فهى تلك التى تعبر فيها الكرة شبكة الملعب، وتنزل فى داخل (صندوق ضربة الإرسال) فى الجانب القطرى المواجه لرامى الإرسال، بشرط أن يكون اللاعب قد أخذ ضربة الإرسال من الوضع الصحيح، وألا يكون قد ارتكب (خطأ قدم). وتعتبر الكرة فى داخل الملعب لو لمست أى خط من الخطوط التى تحدد (صندوق رمية الإرسال) الصحيح. والمقصود بالصندوق المنطقة القانونية لنزول الكرة فى رمية الإرسال.

ولو نزلت الكرة فى ضربة الإرسال فى غير المنطقة السليمة المحددة حسب قانون اللعبة فإنها تحتسب **خطأ**؛ وهناك عدة أنواع من الخطأ:

- خطأ قدم (كما سبق ذكره).
- إذا لم تلمس الكرة الملعب فى داخل (صندوق رمية الإرسال) الصحيح.
- لو حاول الرامى عند ممارسة ضربة الإرسال ضرب الكرة، وفشل فى لمسها تماماً بمضربه.
- لو لمست الكرة أداة من الأدوات الثابتة (بخلاف الشبكة والشريط أو الحزام) قبل أن تصطدم بأرضية الملعب.

ولا تنص قوانين التنس على أن يقوم الرامى بضرب الكرة بعد أن يرميها فى الهواء بيده الخالية من المضرب، فلو كان إلقاء الكرة إلى أعلى ليس سليماً تماماً – وغير مناسب للرامى – كأن يلقيها أبعد من اللازم عن المضرب – فيمكنه ترك الكرة ورميها إلى أعلى من جديد، ولكن تذكر جيداً: لا تحاول ضرب كرة لم تحسن إلقاءها إلى أعلى، وعندما تتأكد من أنك قد رميت الكرة إلى أعلى بيدك الخالية إلى مكان مناسب لوضع جسمك ومضربك، فاضربها بمضربك.

ولو أخطأت فى محاولتك الأولى فى أخذ ضربة البداية، فإن القانون يسمح لك بمحاولة ثانية.. وعليه فلا تنزعج كثيراً إذا فشلت فى ضربة الإرسال الأولى.



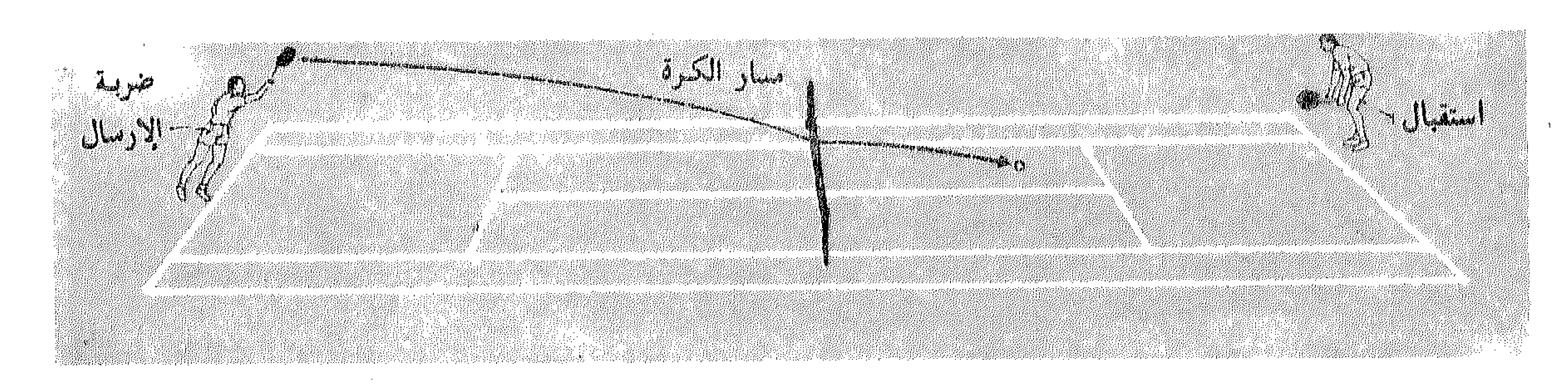
اللاعبة البريطانية كارولين باجانداس وهى ترمى ضربة الإرسال.

الإعـادة :

عندما تشاهد مباريات التنس التى يبثها التليفزيون.. فإنك تسمع الحكم وهو يصيح: «أعد». والترجمة الحرفية لكلمة الحكم وهى (لت) let تعنى (اترك) أو (دع)، ولكن المقصود بهذا المصطلح التنسى هو (إعادة) اللاعب لرمية الإرسال، ويقول الحكم كلمة (أعد) عندما يضرب اللاعب رمية الاستهلال، فتلمس الكرة الشبكة أو الشريط أو الحبل المدكك فى حرف الشبكة.. ثم تنزل الكرة بعد هذا اللمس فى المكان القانونى، وهو (صندوق ضربة البداية) الصحيح.. أو بعد أن تلمس الكرة أحد هذه المعدات الثابتة، وتغير مسارها لتلمس متلقى ضربى الإرسال، أو أى ملابس يرتديها، أو أدوات يحملها قبل أن تصطدم الكرة بأرضية الملعب.

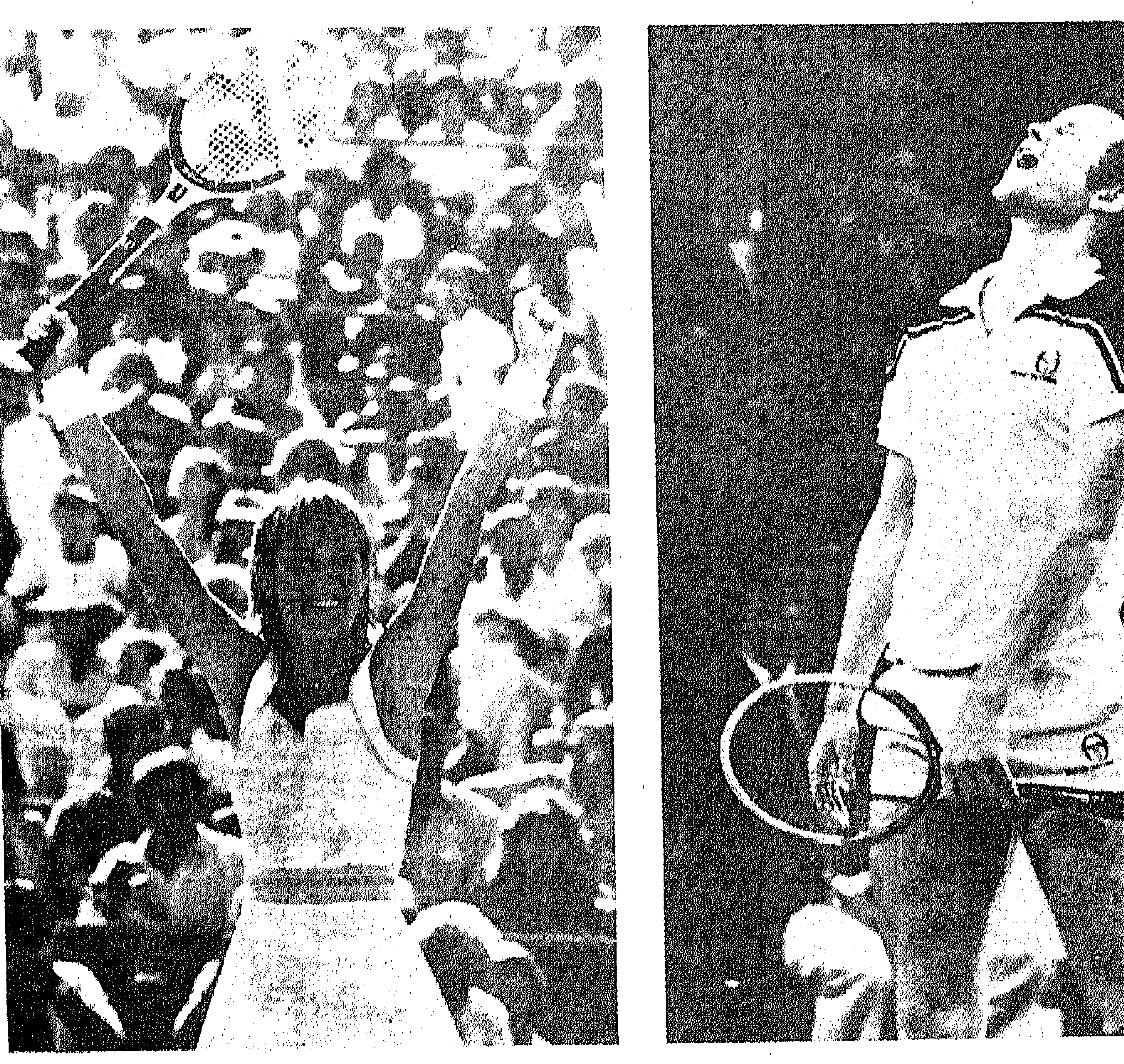
ويحتسب الحكم قاعدة (الإعادة) عندما يضرب الرامى ضربة البداية، ويكون المتلقى غير مستعد.

وعند اتخاذ قرار (الإعادة) فإن النتيجة لا تتغير، وإذا اتخذ الحكم قرار (الإعادة) فى ضربة الإرسال الأولى.. تتبقى ضربتا إرسال لحسم هذه النقطة، ولكن إذا أخطأ الرامى فى ضربة الإرسال الأولى، ثم احتسبت ضده (إعادة) فإن غلطته الأولى تبقى كذلك، ولا يتبقى له سوى ضربة إرسال واحدة.



الكرة تلمس حرف الشبكة فى رمية الإرسال، فتعتبر النقطة « إعادة » .

كسب وخسارة النقط



الفرحة واليأس ..
الفرحة ممثلة فى كريس ايفرت لويد الأمريكية ..
واليأس ممثلا فى مواطنها جون ماكينرو .

كسب النقاط :

تعنى لعبة التنس بالمهارات والتكتيكات التى يمارسها اللاعب من أجل ربح النقاط فى أية مباراة.

ولكن اللاعب يخسر الكثير من النقاط أيضًا للأسف ولا يكسبها فقط، والتدريب هو الذى يمكن اللاعبين من تنمية وتقوية ضرباتهم الأرضية، وضربات إرسالهم، وتكتيكاتهم، وقوتهم البدنية والذهنية استعدادا للمباريات. ويستخدم اللاعبون هذه المهارات بطرق تجبر خصومهم على ارتكاب أخطاء فى أثناء اللعب ومن ثم يخسرون نقاط المباريات.

وهذه بعض الطرق التى تساعد اللاعب على كسب النقاط:

- ضرب الكرة بطريقة تجعلها ترتد عن أرضية ملعب الخصم مرتين قبل أن يضربها المنافس.
- توجيه (ضربة) لا يستطيع فيها المنافس اللحاق بالكرة.
- إطلاق (رمية إرسال) بطريقة تلمس فيها الكرة الخصم أو أى شيء يرتديه أو يحمله باستثناء حالة (الإعادة).
- إجبار الخصم على ارتكاب خطأً.

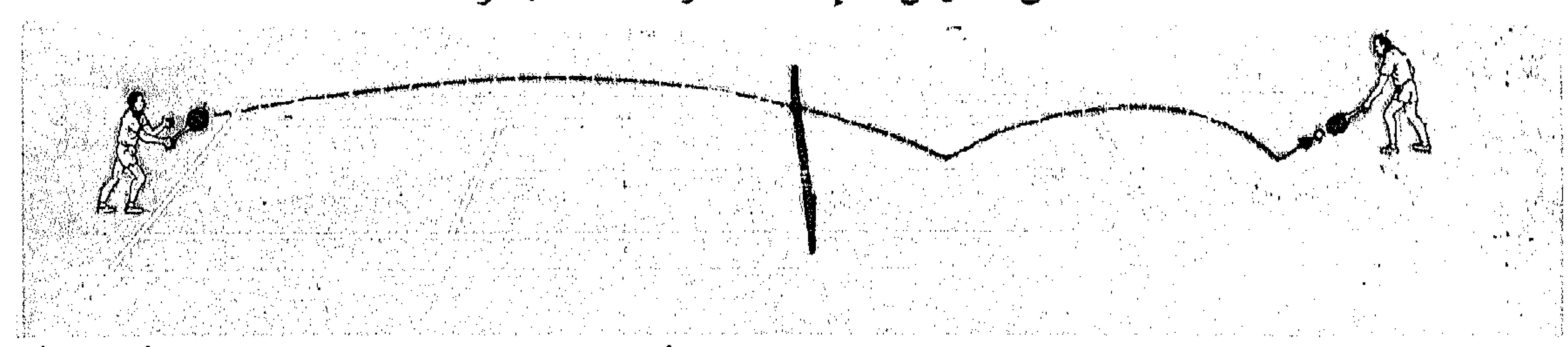
خسارة النقـاط :

هناك أسباب كثيرة تجعل اللاعب يخسر النقاط بدلاً من أن يربحها.. للأسف.

ولنلق نظرة على أوضح أسباب خسارة النقطة فى لعبة التنس:

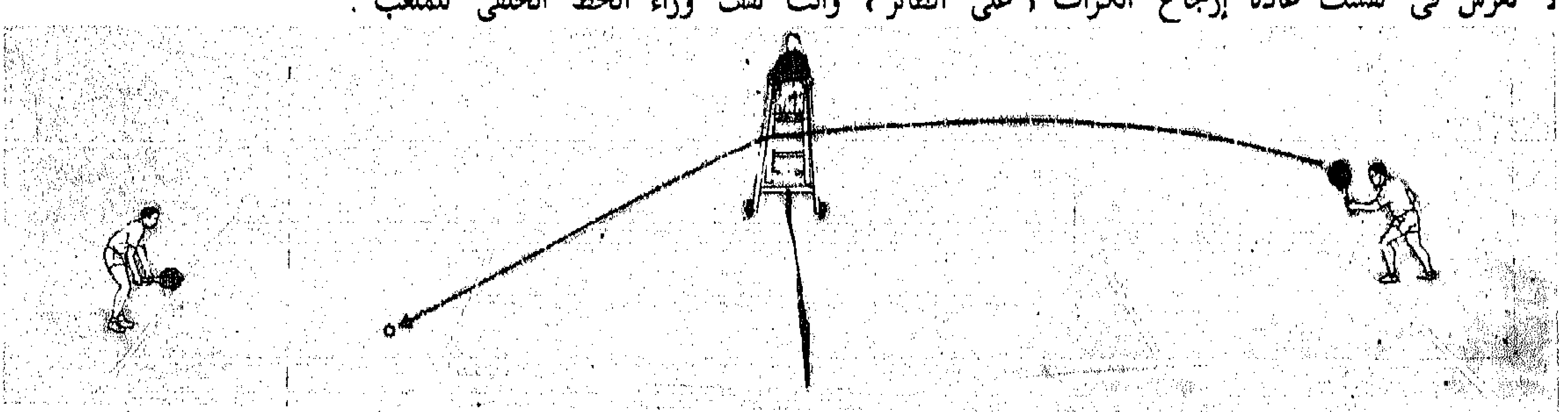
- يسمح للكرة بالارتداد عن أرضية الملعب مرة واحدة فقط قبل أن يعيدها اللاعب من فوق الشبكة. فإذا تركت الكرة لترتد أكثر من مرة عن الأرض، فإنك تخسر النقطة مباشرة.

الكرة ترتد مرتين عن أرضية الملعب .

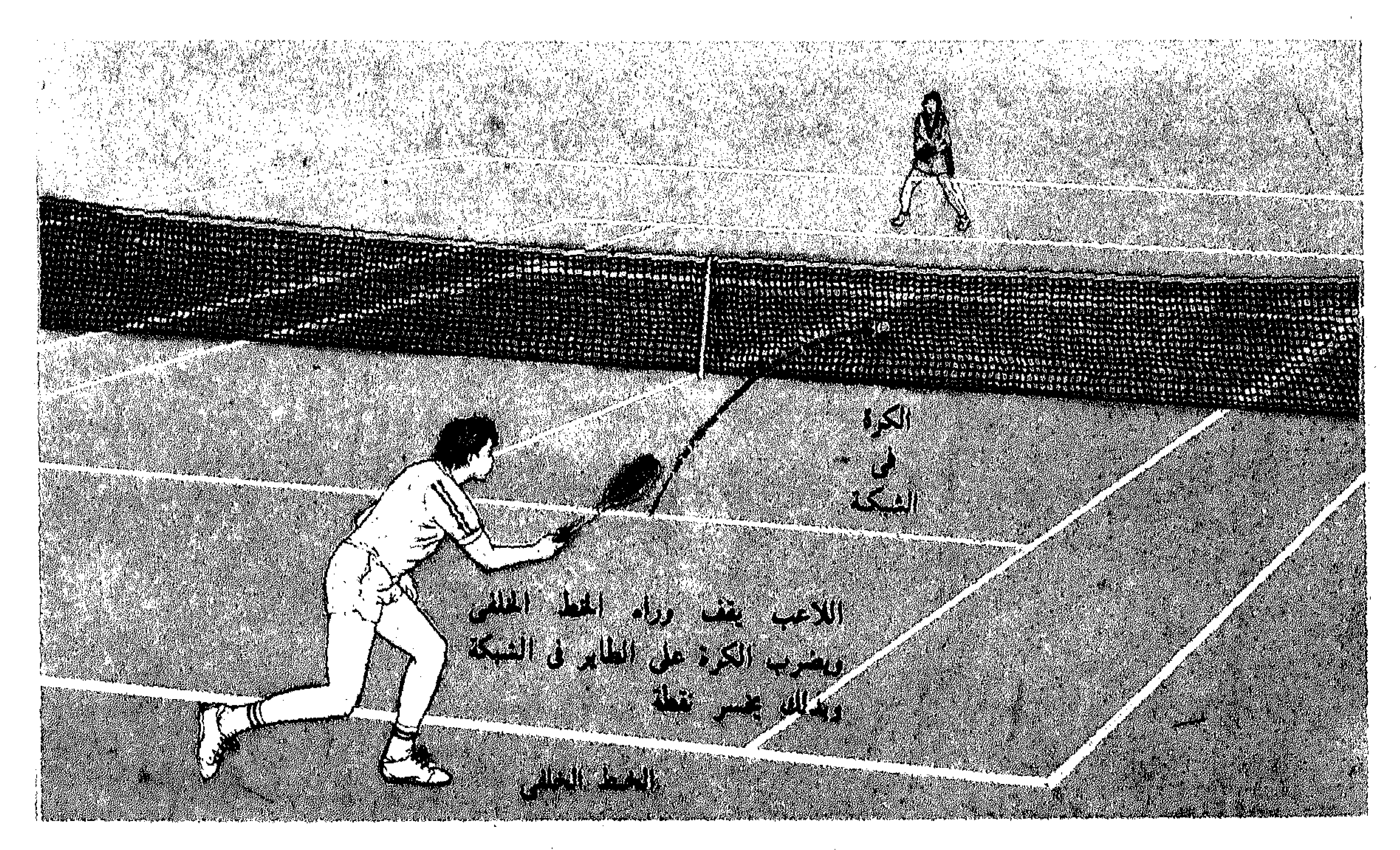


- لو كانت الكرة ملعوبة – أى فى اللعب – ثم اصطدمت بالأرض، أو بأداة من الأدوات الثابتة فى الملعب – أو بأى شيء (خارج) الخطوط التى تحد ملعب الخصم.. فإنك تخسر النقطة.

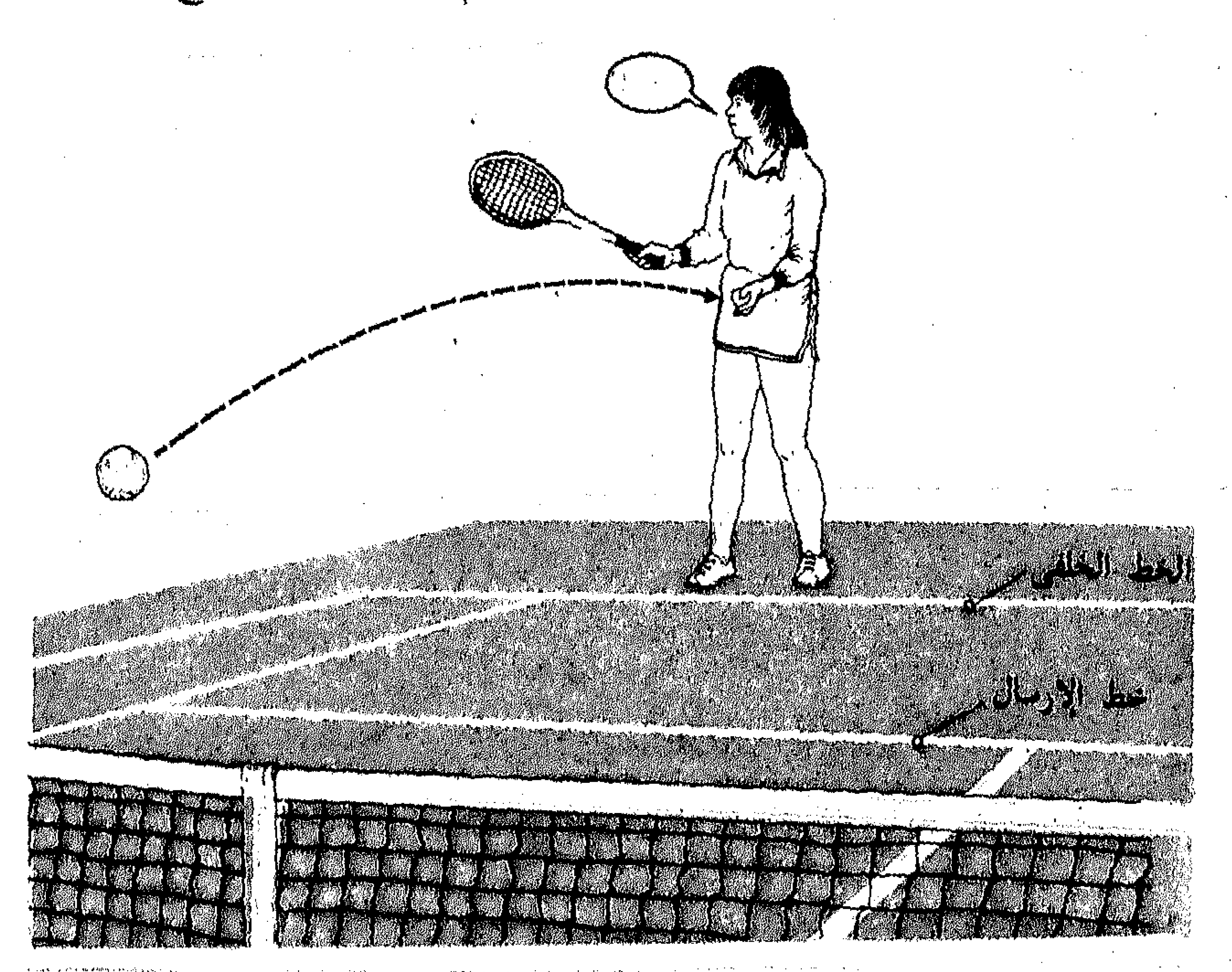
لا تغرس فى نفسك عادة إرجاع الكرات « على الطائر » وأنت تقف وراء الخط الخلفى للملعب .



- لو ضرب اللاعب الكرة (على الطائر) – أى ضربها قبل أن تلمس الأرض وترتد عنها – من وراء الخط الخلفى، وطاشت ضربة الإعادة هذه، فإنه سيخسر النقطة، ولذلك عليك أن تتذكر ولا تغرس فى نفسك عادة ضرب الكرة (على الطائر) من وراء الخط الخلفى.



● إذا وقف لاعب خارج الخط الخلفى وأمسك بالكرة قبل أن ترتد عن أرضية الملعب.. وهو يظن أن الكرة (أوت) أى ستنزل (خارج) خطوط الملعب، فإنه يفقد النقطة في هذه الحالة، وفى كل الأحوال يجب أن ترتد الكرة عن الأرض قبل أن يتخذ الحكم قراراً بأنها (خارج الملعب).



لا تمسك الكرة وأنت خارج الملعب قبل أن ترتد عن الأرض، وإلا خسرت النقطة.

● لا يسمح للاعب، بما فى ذلك مضربه وملابسه التى يرتديها، بأن يلمس الشبكة، والقوائم وعَصًا الفردى، والحبل أو الحبل المعدنى، أو الشريط، أو الأرض فى ملعب الخصم عندما تكون الكرة (ملعوبة). ولو لمس أى شيء فإنه يخسر نقطة.

● لا يسمح بضرب الكرة (على الطائر) قبل أن تعبر الشبكة. ومن المستحسن معرفة بعدك عن الشبكة - لو كان ذلك ممكنًا - قبل محاولة ضرب الكرة بالقرب من الشبكة. والحالة الوحيدة التى يسمح لك فيها بضرب الكرة وهى فى ملعب الخصم.. هى حالة اشتداد الرياح، وقيام خصمك بلعب كرة (ساقطة)، ثم ترتد الكرة إلى الوراء من فوق الشبكة لتدخل ملعب الخصم قبل أن تلمسها أنت بمضربك، وفى هذه الحالة يمكن أن تتعدى الشبكة، وتتجاوزها، وتضرب الكرة بمضربك.. بشرط عدم لمس الشبكة.



اللاعب يضرب الكرة على الطائر قبل أن تعبر الشبكة.

● عندما تكون الكرة ملعوبة لا يسمح بلمس اللاعب أو أى شيء يرتديه أو يحمله باستثناء مضربه. وتذكر مرة أخرى أنه غير مسموح لك أن تمسك الكرة قبل ارتدادها عن الأرض حتى ولو نزلت فى خارج الملعب.

ولا يسمح للاعب بأن يرمى مضربه ناحية الكرة فى محاولة لضربها، ولو فعل هذا فإن اللاعب يخسر النقطة.



اللاعب يقف وراء الخط الخلفى ويضرب الكرة على الطاير فى الشبكة وبذلك يخسر نقط

اللاعب « أ » يرمى مضربه على الكرة على أمل إعادتها، ولكن يخسر النقطة، سواء نجح او فشل

أسباب أخرى للخسارة

وإلى جانب الطرق الواضحة لخسارة النقاط فهناك أسباب أخرى قد تكون شديدة الصعوبة على فهم اللاعب المبتدئ.. بل حتى على المستويات، وتفسير مثل هذه النقط متروك للحكم أو للحكم العام (انظر القسم الخاص بالحكام).

وهذه بعض الأسباب الأقل وضوحًا لخسارة نقاط المباريات:

- يجب على اللاعب ألا يتعمد حمل أو مسك الكرة على مضربه.. وألايتعمد لمس الكرة أكثر من مرة واحدة بمضربه.. وتسمى هذه الغلطة (ضربة خطأ) أو (ضربة مخالفة) وتؤدى إلى خسارة النقطة مباشرة.
- رغم أن الأمر قد يبدو غريبا، فإن اللاعب لا يسمح له أن يتعمد تغير شكل مضربه فى أثناء سير اللعب.
- يجب على اللاعب ألا يحاول التأثير على خصمه عندما يهم الخصم بأخذ ضربة ما، فعلى سبيل المثال : إذا أطلقت صيحة تجاه خصمك وهم على وشك ضرب الكرة.. فيجوز لحكم المباراة اعتبار صرختك بمثابة تدخل متعمد، فتخسر أنت النقطة فورًا. ولكن لو احتسب الحكم صرختك تدخلًا غير مقصود، فإن النقطة تعاد ثانية.
- وفى بعض الأحيان ينشأ موقف غير عادى مثل اصطدام الكرة بأرضية الملعب، ثم تلمس مقعد الحكم أو أداة من الأدوات الثابتة (بخلاف الشبكة وملحقاتها)، ففى هذه الحالة يصعب اتخاذ قرار بخصوص احتساب هذه النقطة، ولو حدث هذا فإن اللاعب الذى ضرب الكرة يفوز بالنقطة. ولكن لو حدث أن اصطدمت الكرة بأداة من الأدوات الثابتة قبل أن تلمس الأرض، فإن الخصم هو الذى يفوز بالنقطة.

الإعادات الجيدة

ويمكن أن تنشأ مواقف عندما يحتاج تفسير (الإعادة الجيدة) إلى شرح دقيق والإعادة هى (ترجيع الكرة).

- لو لمست الكرة القوائم أو عَصَا الفردى، ومرت من فوقها إلى داخل الملعب، فإن الكرة تكون صحيحة.

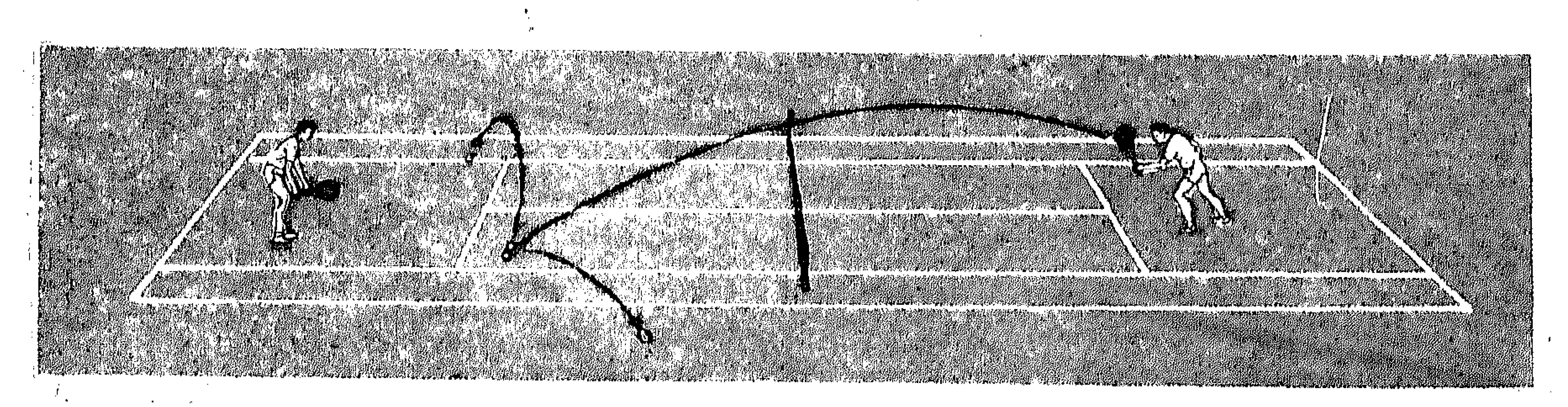
● يمكن ترجيع (أى إعادة) الكرة من خارج القوائم أو عَصَا الفردى، سواء فوق أو أسفل مستوى أعلى الشبكة وبشرط أن تنزل الكرة فى الملعب، فتكون الإعادة بذلك صحيحة.



المضرب يتعدى الشبكة «بعد» ضرب الكرة .

● يمكن السماح لمضرب اللاعب بأن يعبر الشبكة بعد ترجيع الكرة، بشرط ضرب الكرة قبل أن تصل إلى الشبكة.

● لو اصطدمت الكرة الملعوبة بكرة أخرى ملقاة على أرض الملعب ونجح اللاعب فى إعادة الكرة الصحيحة، فإن اللعب يستمر، ولكن لو اصطدمت الكرة الملعوبة بكرة أخرى دخلت إلى الملعب من ملعب مجاور مثلاً، أو من مباراة أخرى مقامة بجوار الملعب.. وكان ذلك فى أثناء إحدى نقاط المباراة، فيجب إعادة لعب هذه النقطة.



عد النقاط

غالبا ما يسبب عد أو احتساب النقاط فى مباريات التنس ارتباكا للمبتدئ. فاحتساب نتائج لعبة التنس يبدو مخالفاً للمعايير المنطقية، والنظام الحالى المتبع فى عدّ النقاط مقتبس من لعبة (الريال تنس) حيث تعتبر الأرقام ١٥ و ٣٠ و ٤٠ نقاطاً دقيقة على ساعة تسجيل النتائج.

وفي بداية كل شوط يكون رصيد كل لاعب هو (صفر) أى (صفر لصفر أو صفر للجميع)، ويجب ذكر نتيجة الرامى أولاً، ثم تذكر نتيجة المتلقى أو المستقبل، ولو خسر الرامى (أ) نقطة إرساله الأول فإن الحكم يقول: «صفر – خمسة عشر»، ويسجل كما يلى (أ) صفر – (ب) ١٥.

- ولو كسب (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تكون ١٥/١٥ (١٥ للجميع).
- ولو ربح (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تكون ١٥/٣٠ (ثلاثين – خمسة عشر).
- ولو أحرز (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تصبح ١٥/٤٠ (أربعين – خمسة عشر).
- ولو حاز (أ) النقطة التالية فإنه يكون قد كسب (الشوط).

ولنستعرض معاً مباراة أخرى، فاللاعب (أ) يكسب القرعة ويختار رمى ضربة الإرسال.

فلو ربح اللاعب (أ) النقطة تصبح النتيجة للاعب (أ) ١٥
وللاعب (ب) صفر

وإذا فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ١٥
وللاعب (ب) ١٥

لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تصبح النتيجة للاعب (أ) ١٥
وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تصبح النتيجة للاعب (أ) ٣٠
وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ٤٠
وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ٤٠
وللاعب (ب) ٤٠

ونكون بذلك قد وصلنا إلى حالة (التعادل)، حيث يكون رصيد كل لاعب ثلاث نقاط.

ولو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تصبح النتيجة كمايلي:

اللاعب (أ) ميزة أو تقدم أو أفضلية أو تفوق.

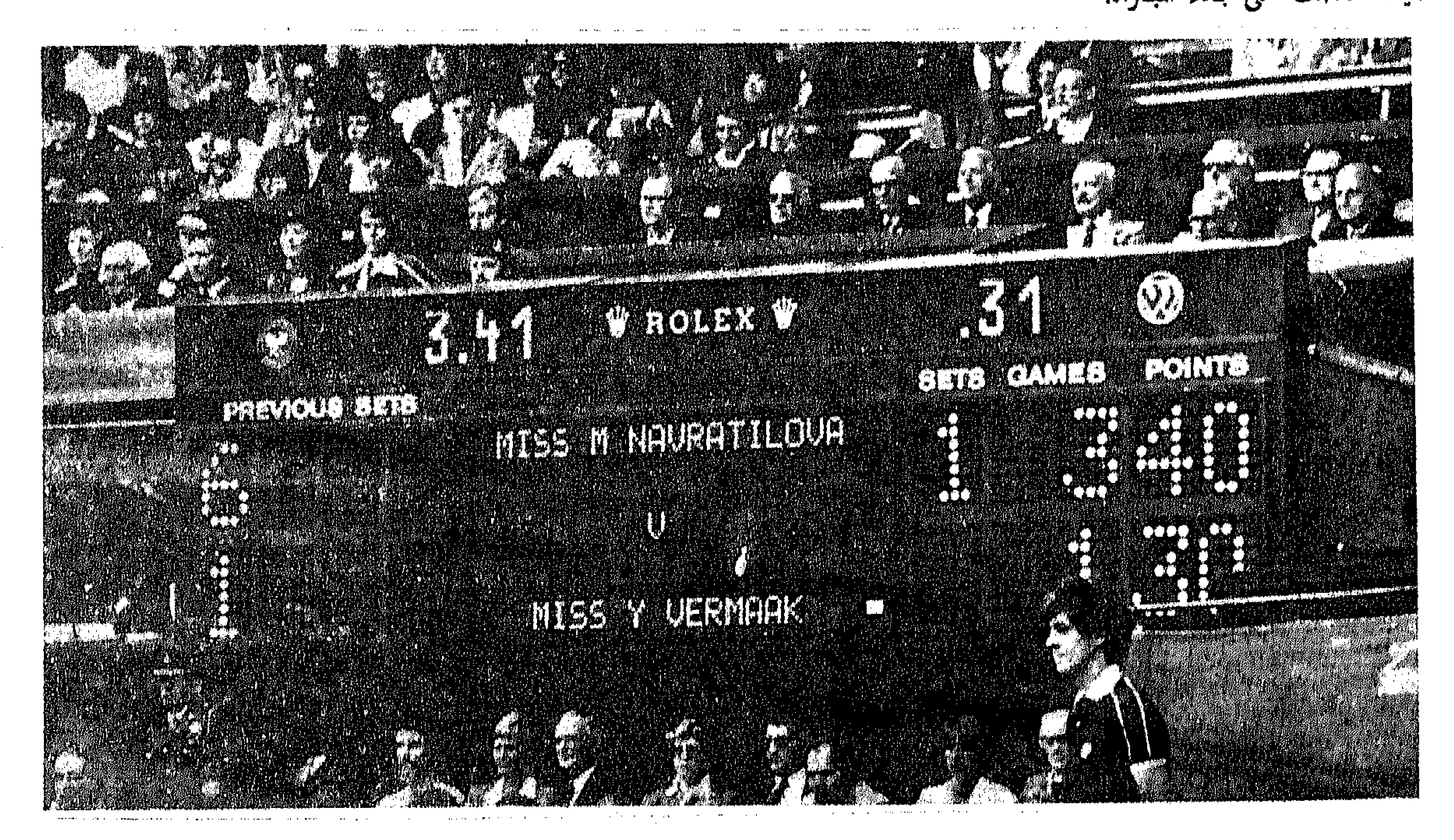
اللاعب (ب) —

وتسمى النتيجة فى هذه الحالة (تقدم الرامى) أو (تقدم اللاعب أ) ولو فاز (أ) بالنقطة التالية يفوز بالشوط، ولكن لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة تعود النتيجة إلى (التعادل) اللاعب (أ) ٤٠ واللاعب (ب) ٤٠

وهنا يستمر اللعب حتى ينال اللاعب (أ) أو اللاعب (ب) نقطتين متتاليتين، فينتهى الشوط بفوز محرز النقطتين.

وبعد نهاية الشوط الأول يغير اللاعبان مكانيهما فى طرفى الملعب.. ويكرران التغير بعد كل شوط فردى فى كل مجموعة (مثل الشوط الأول والثالث والخامس.. وهكذا) ولو كانت النتيجة فى نهاية المجموعة ذات أرقام زوجية فى مجموعها مثل ٤/٦ فلا يتم التغيير إلا بعد نهاية الشوط الأول من المجموعة التالية (لأن المجموع سيكون ١١ شوطا وهو رقم فردى)، وتنتهى المجموعة عندما ينال لاعب ما ستة أشواط. ويمكن لو تعادل اللاعبان ٥/٥ أن يستمر اللعب حتى يفوز لاعب ما بشوطين متتاليين مثل ٥/٧ أو ٦/٨ أو ٧/٩ إلخ.. وتلعب المباراة من ثلاث مجموعات فى مسابقات السيدات.. ومن ثلاث أو خمس مجموعات فى مسابقات الرجال..

لوحة نتائج ملعب «ويمبلدون» الرئيسى وترى على اللوحة نتيجة: المجموعات (١) والأشواط (١/٣) والنقاط (٣٠/٤٠) والنتيجة ١/٦ فى المجموعة الأولى لصالح مارتينا نافرا تيلوفا الأمريكية، وهى تلاعب إيفون فيرماك من جنوب أفريقيا.
ولاحظ نقطة الضوء بجوار اسم الآنسة فيرماك التى تدل على أن ضربة الإرسال معها.
ولاحظ أيضًا الساعة التى تدل على الوقت لحظة التقاط الصورة وهو ٣,٤١ مساءً فى يسار الصورة.. أما فى يمين الصورة، فالرقم يدل على ٣١ دقيقة انقضت على بدء المباراة.



ويفوز من يحرز مجموعتين متتاليتين (٢/ صفر) أو متفرقتين (٢/١) في الحالة الأولى .. ومن يحرز ثلاث مجموعات متتالية أو متفرقة (٣/ صفر أو ٣/١ أو ٣/٢) في الحالة الثانية.

وفي الماضي كانت المجموعات – والمباريات بالتالي – تطول كثيراً بسبب نظام العد هذا.. وعلى سبيل المثال : وقع حدث فريد في الدور الأول لبطولة (الويمبلدون) عام ١٩٦٩ عندما لعب الأمريكيان باتشو جونزاليس وشارلي بارساريل مباراة طويلة جدًّا (ويسمونها بالماراثون نسبة إلى سباق الجري الطويل) استمرت ٥ ساعات و ١٢ دقيقة وتضمنت ١١٢ شوطاً، ومما زاد الأمر سوءا أن المباراة بدأت في يوم وانتهت اليوم التالي! وكانت النتيجة الرقمية النهائية لتلك المباراة الغريبة فوز جونزاليس (وكان الأكبر سناً بكثير) ٢٢/٢٤ و١/٦، و١٦/١٤ و٦/٣ و١١/٩ !!!

ولكنهم توصلوا مؤخرا إلى نظام جديد لاحتساب النقاط لتجنب مثل هـذه المعارك الطويلة.. واسمه نظام (الشوط الفيصـل) أو (كاسر التعـادل).

كاسر التعادل :

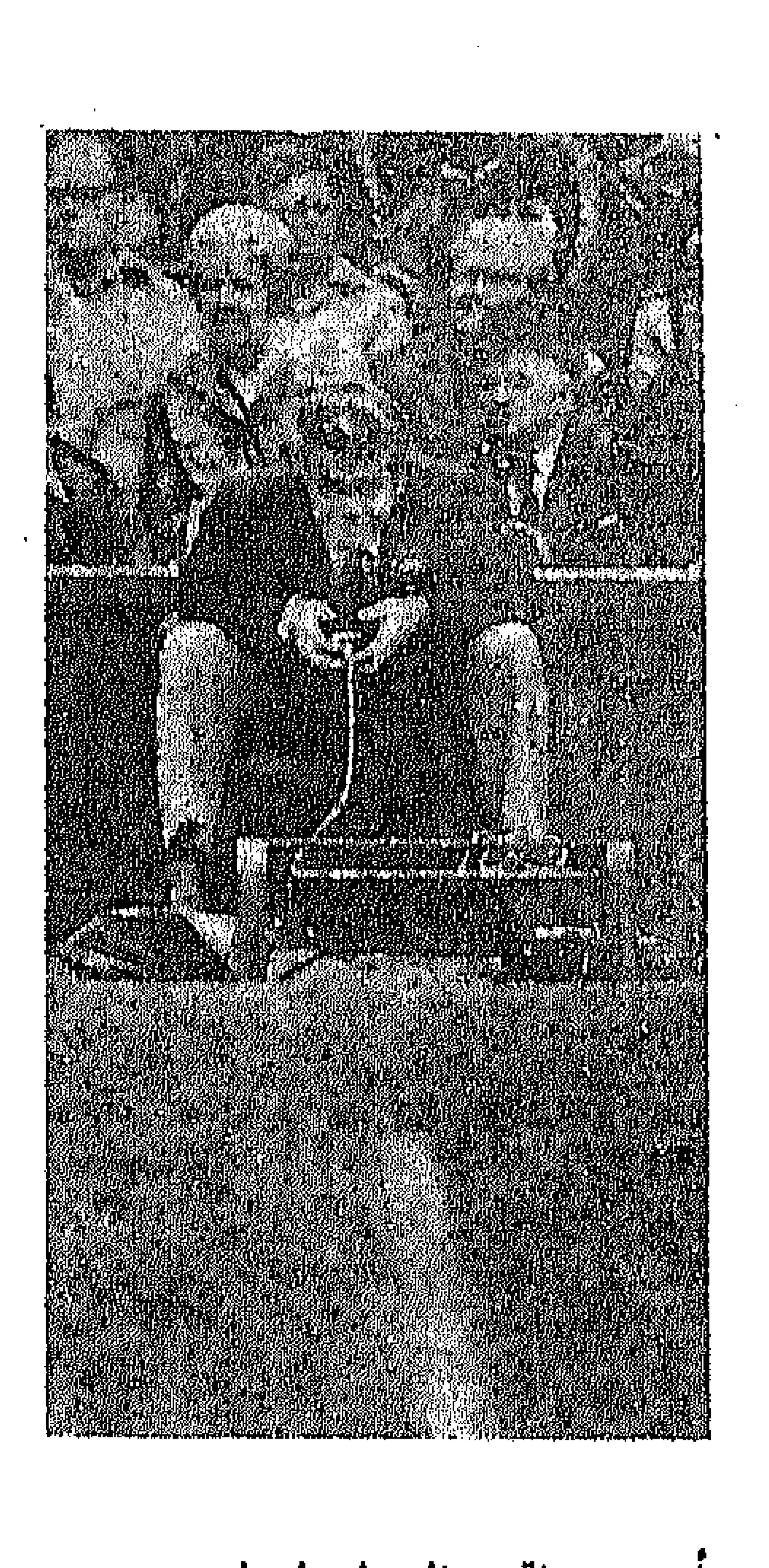
يطبق نظام (كاسر التعادل) أو (الشوط الفيصل) أو (الشوط الحاسم) عندما يتعادل اللاعبان ٦/٦ في أية مجموعة، باستثناء المجموعة الثالثة في المباريات ذات الثلاث مجموعات.. أو المجموعة الخامسة في المباريات ذات الخمس مجموعات، ولكن منظمي بعض بطولات التنس يطبقون قاعدة (كاسر التعادل) حتى في المجموعة الأخيرة الآن. وقد تطورت قاعدة (الشوط الفيصل) واستقرت على أن اللاعب الذي يفوز بسبع نقاط أولاً – أي قبل منافسه – يفوز بالشوط الفيصل (الثالث عشر) وبالمجموعة بشرط أن يكون متقدماً على منافسه بنقطتين على الأقل. ولو كانت النتيجة هي التعادل بست نقاط لكل منهما، فإن الشوط يستمر حتى يتقدم لاعب على خصمه بنقطتين مثل: ٨/٦ أو ٩/٧.

وعندما تكون النتيجة هي التعادل بستة أشواط لكل منهما.. فإن الشخص الذي يكون عليه الدور لأخذ ضربة الإرسال.. يؤدي ضربة الإرسال في النقطة الأولى من نقاط (الشوط الفيصل) من الجانب الأيمن للملعب.. وبعد ذلك يؤدي كل شخص ضربات الإرسال لنقطتين مع تغير جانب الملعب من اليسار إلى اليمين. ولو رمى لاعب ضربة الإرسال من النصف الخطأ للملعب فتظل النقاط السابقة على اكتشاف الخطأ صحيحة وثابتة.. ولكن يجب تصحيح الغلطة فور اكتشافها.

وبعد كل ست نقاط (الشوط الفيصل) يجب على اللاعبين تغيير أماكنهم في الملعب. وبعد انتهاء الشوط (كاسر التعادل) يغير اللاعبون أماكنهم أيضا لأن (كاسر التعادل) يعتبر شوطاً من أشوط المجموعة.. وتكون نتيجة المجموعة ٦/٧ وهو رقم فردى.

وقد تنشأ بعض الحيرة بعد انتهاء (الشوط الفيصل).. بشأن من سيبدأ ضربة الإرسال بعد هذا الشوط، ولنتذكر جيداً أن الشخص الذى أخذ رمية الإرسال أولا فى (الشوط الفيصل) يتلقى ضربة الإرسال فى الشوط الأول للمجموعة التالية.

الحكام



أحد مراقبى الخطوط فى «ويمبلدون» يستخدم «العين الالكترونية» ويسمونها «العين السحرية» ليعرف ما إذا كانت الكرة «فى داخل الملعب» أم «فى خارج الملعب». وهذه الآلة اختراع جديد، ولكنها لا تستخدم على نطاق واسع.

فى الكثير من مباريات التنس التى تقام فى الحدائق العامة، أو المدارس، أو على مستوى الأندية لا تجد فيها أى حكام أو مسئولين يديرون مثل هذه المباريات.. بل نجد اللاعبين هم الذين يتخذون القرارات ويحكمون، وفى بعض الأحيان يثور جدل حول ما إذا كانت الكرة فى (داخل) الملعب أم فى (خارج) الملعب، وهم يحلون هذه المشكلة فى المباريات الودية بإعادة لعب النقطة المشكوك فيها.. ويقوم اللاعبون باحتساب النقاط فى نصف الملعب الذى يقفون فيه. وفى المسابقات الأكثر جدية يتم تطبيق ميثاق السلوكيات الذى يضعه اتحاد التنس.

ومن المتبع فى دورات التنس – حتى تلك التى على مستوى الناشئين – أن يقوم حكام بتحكيم المباريات، وفى البطولات العالية المستوى والمخصصة لمسابقات اللاعبين المحترفين، مثل بطولة (نادى عموم إنجلترا) فى (ويمبلدون) هناك عدد كبير من الحكام الذين يشتركون فى إدارة المباراة الواحدة (١٣ حكماً).

وفى المقام الأول يأتى (الحكم العام) المسئول مسئولية كلية عن البطولة ويستدعونه إلى الملعب عندما يقدم أى لاعب احتجاجاً ضد حكم المباراة. ويعتبر قرار (الحكم العام) نهائيًّا فيما يختص بنصوص قوانين لعبة التنس. ومن سلطة (الحكم العام) تأجيل أية مباراة فى أى وقت بسبب شحوب الأضواء مثلاً، أو سوء حالة أرضية الملعب، أو رداءة الأحوال الجوية، وعند تأجيل أية مباراة تبقى نتيجتها الرقمية كما هى عليه، كما يجب استئناف اللعب على نفس الملعب إذا كان ذلك ممكنا.

أما (حكم المباراة) فهو الذى يعلن النتيجة بنقطة ويسجلها فى (ورقة التسجيل) ويتخذ قرارات فى النقط المتنازع عليها.

وهناك مسئولون آخرون فى مسابقات التنس وهم (مساعدو الحكام) الذين يطلق عليهم: مراقبو الخطوط، وقضاة حبل الشبكة، وقضاة خطأ القدم. وهؤلاء جميعاً يساعدون حكم المباراة بقراراتهم إذا ما كانت الكرة (خارج الملعب) أو خطأ أو إعادة... إلخ. وقد يرتكب هؤلاء المساعدون بعض الأخطاء ولكن للحكم سلطة نقض هذه القرارات الخاطئة.

وتنشأ أحوال يصبح فيها مراقب الخط (محجوبا عن الرؤية) – أى لايستطيع أن يرى الكرة بوضوح – لأن جسم أحد اللاعبين يحجب عنه الرؤية فى الغالب، وفى مثل هذه الحالة يجب أن يبين ما حدث للحكم ليقوم باتخاذ قرار فى هذه النقطة، وإذا كان الحكم غير متأكد من قرار خاص بنقطة ما فعليه أن يأمر (بإعادة) النقطة.

المباريات الزوجية



مباراة زوجية (فى الملعب الرئيسى للويمبلدون) واللاعبات الأربع فى وضع هجومى قرب الشبكة .

عند إضافة لاعبين اثنين إلى اللاعبين الأصليين تتحول مباراة التنس من (فردية) إلى (زوجية).

وهذه (الزوجية) توفر المزيد من البهجة للمشاهدين. والقواعد الأساسية للمباريات الزوجية تطبق على المباريات الفردية بصفة عامة، ولكن مع الفروق البسيطة، فالملعب يكون أعرض لأن الخطوط الجانبية (المعروفة باسم خطوط الترام) تضاف إلى الملعب (انظر الرسم الخاص بالملعب)، وبذلك تزداد مساحة الملعب، وبالتالى المساحة المخصصة للعب، ولا يحتم القانون تناوب اللاعبين فى ضرب الكرة بالدور.. إلا فى ضربة الإرسال كما سيأتى فيما بعد. ويسمع المشاهد فى المباريات الزوجية صوت اصطدام مضارب الزميلين أحدهما بالآخر عندما يحاولان صد نفس الكرة.. ولكن هذا الصوت أفضل من المواقف التقليدية عندما يترك الزميلان الكرة، لأن كل واحد يظن أن زميله هو الذى سيصدها.. ويصبح لزميله:

– إنها كرتك فصدها!

ضربة الإرسال فى الزوجى

فى المباريات الزوجية يأخذ كل لاعب من اللاعبين الأربعة ضربة الإرسال بالدور أى بالتعاقب.

وليس من الإنصاف أن تدع زميلك يرمى ضربة البداية طيلة المباراة.. وخاصة لو كان يملك ضربة الإرسال الأفضل! ويتحتم على الفريق الذى اختار أن يأخذ ضربة الإرسال أولا.. أن يقرر أى زميل سيرمى الإرسال فى الشوط الأول الافتتاحي، وبصفة عامة فإن اللاعب صاحب ضربة الإرسال الأقوى هو الذى يرمى أولاً، وعلى الفريق المنافس أن يقرر من الذى سيأخذ ضربة الإرسال فى الشوط الثانى.

وبذلك فإن زميل الإرسال فى الشوط الأول سيأتى عليه الدور ليرمى الإرسال فى الشوط الثالث.

وكذلك فإن زميل رمية الإرسال فى الشوط الثانى سيأتى عليه الدور ليأخذ ضربة الإرسال فى الشوط الرابع.. ويستمر هذا التعاقب طيلة المجموعة، ولكنه من الممكن بعد انتهاء المجموعة أن يطلب فريق تغيير تسلسل ضربات إرساله.. ويكون تغيير التعاقب مفيداً إذا كان لاعب يمتاز بضربات إرسال أقوى من رميات زميله.. وبذلك ينال اللاعب الأقوى فرصا أكثر فى رمى ضربة الإرسال.

مثـال:

والآن فلننظر إلى هذا المثال:

اللاعبان (أ) و(ب) يلعبان ضد اللاعبين (جـ) و(د) وضربة إرسال اللاعب (أ) أقوى من إرسال زميله (ب) ويأخذ (أ) رمية الإرسال فى الشوط الأول ويفوزان بالمجموعة الأولى ٤/٦ ويعنى هذا أن (أ) قد أخذ ضربة الإرسال فى ثلاثة أشواط، فى حين أخذها زميله (ب) فى شوطين اثنين، ولو قرر هذان اللاعبان تغير تعاقب ضربات الإرسال فى المجموعة الثانية أى السماح للاعب (أ) برمى ضربة الإرسال فى الشوط الأول من هذه المجموعة الثانية.. ثم يفوزان بهذه المجموعة ٦/ صفر. فإن هذا يعنى أن اللاعب (أ) قد أخذ ضربات الإرسال فى خمسة أشواط مقابل ثلاثة أشواط لزميله (ب).

ويمكنك الاستفادة من هذه الفرصة لصالحك. ولذلك يجب أن تدرس جيدا موضوع تعاقب ضربات إرسال فريقك فى المباريات الزوجية.

ويمكن فى أثناء مباراة طويلة أن يقوم لاعب برمى ضربة الإرسال فى غير دوره كنوع من الخطأ. وفور اكتشاف هذا الخطأ يجب على اللاعب الذى كان عليه الدور أن يأخذ ضربة الإرسال فوراً. ولو كنت مهزوما ٤٠/صفر،

لا يمكنك فى هذه الحالة بدء الشوط من جديد! ويجب أن تبقى نتيجة كل النقاط التى لعبت وكل أخطاء ضربات الإرسال.. على ما هى عليه.. ولكن يجب أن تستمر المباراة ، والشخص الصحيح هو الذى يرمى ضربة الإرسال، ولكن لو لعب شوطًا كاملاً قبل اكتشاف الخطأ، فإن تعاقب ضربات الإرسال يبقى على ما هو عليه.. ولا يعود اللاعبون إلى التعاقب الأصلى.

المواقف فى الملعب الزوجى

يستطيع زميل رامى ضربة الإرسال أن يقف فى أى مكان فى ملعبه.. سواء داخل الملعب أو خارجه. ومن المهم أيضا معرفة التعاقب الذى سيتبعه اللاعبان الزميلان (أى الفريق) فى استقبال ضربة الإرسال، ففى مستهل كل مجموعة يجب على الفريق المتلقى أن يقرر من هو اللاعب الذى سيستقبل ضربة الإرسال الأولى (وذلك من الجهة اليمنى للملعب) واللاعب الذى سيتلقى ضربة الإرسال الثانية، وعلى اللاعبين أن يَسْتَقْبِلا ضربات الإرسال بهذه الطريقة فى كل شوط فردى العدد طيلة المجموعة، وعند نهاية المجموعة وعند تغيير تعاقب رمى ضربة الإرسال. يمكن للزوجى المستقبل أى للفريق المتلقى أن يغير تسلسل التلقى، ويسمح للفريق المنافس أن يقرر من هو الشخص الذى سيتلقى ضربة الإرسال أولا فى الشوط الثانى، وسيقوم الاثنان بإرجاع الكرات من نفس الجانب فى كل شوط زوجى العدد فى المجموعة، ويتلقى الزميلان ضربات الإرسال بالتعاقب فى الشوط الذى يستقبلان فيه إرسال الخصمين.

وبصفة عامة، فإن اللاعب الأفضل فى لعب النقاط الهامة أو (نقاط الضغط) كما هى الحال عندما تكون النتيجة ٣٠/٤٠ أو نقاط التقدم فى حالة التعادل، هو الذى يلعب فى الجانب الأيسر من الملعب سواء كان لاعبا أيمن أو أعسر. وليس معنى أن اللاعب أعسر أن يلعب فى الجانب الأيسر من الملعب.

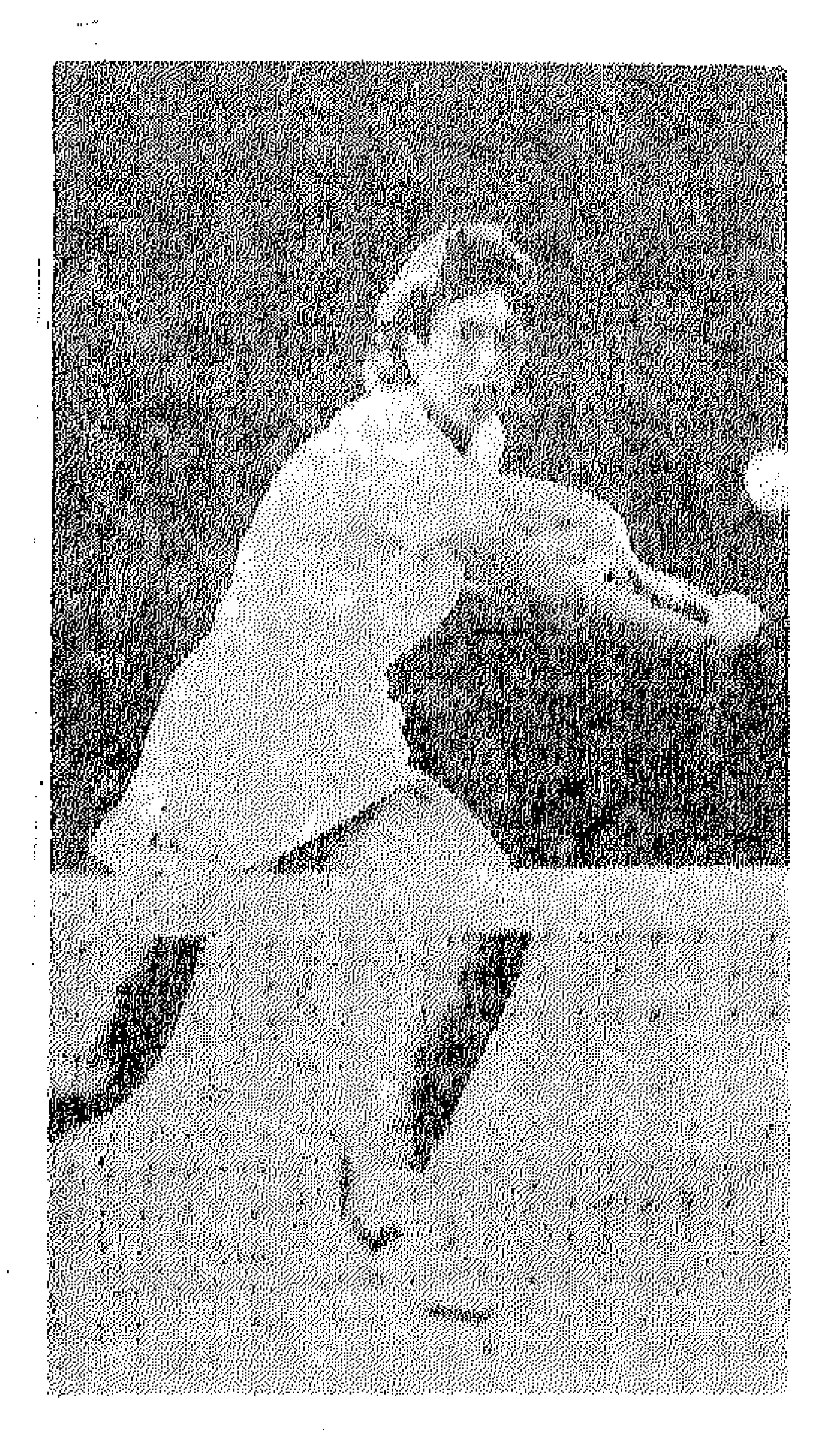
ومن المعتاد أن يرتبك اللاعبون فلا يعرفون من أى جانب يتلقون ضربات الإرسال. ولو أخطأ لاعب واستقبل ضربات الإرسال من الجانب الخطأ.. يستمر لعب الشوط على ما هو عليه.. ثم يصحح الوضع فى الشوط التالى لاستقبالهم لضربات الإرسال.

ومن المعتاد فى المباريات الزوجية أن يربض زميل متلقى الإرسال قرب خط الإرسال المركزى (فى منتصف الملعب قرب الشبكة) ليربك رامى الإرسال، ولكن قد يؤدى ذلك إلى عكس المطلوب إذا تعمد الرامى (ضرب رمية الإرسال) عندما يرمى ضارب الإرسال أن يضرب بكرته زميل المتلقى أو مضربه. وبذلك يفوز بالنقطة الفريق الذى يوجه ضربة الإرسال.

كاسر التعادل فى الزوجى

لا فرق هناك بين كاسر التعادل (الشوط الفيصل) فى الزوجى والفردى، فالشخص الذى عليه الدور لرمى ضربة الإرسال. يرميها فى النقطة الأولى من النقاط (كاسر التعادل).. وبعد ذلك يأتى الدور على كل لاعب بالتعاقب كل نقطتين.. بنفس النظام الذى كان متبعاً فى ضربات إرسال المجموعة حتى تنتهى نقاط (الشوط الفيصل)، وعلى الفريق الذى بدأ بضربات الإرسال فى (الشوط الفيصل) أن يستقبل ضربات فى الشوط الأول من المجموعة التالية.

كيف تحسن تنسك



جو دورى .. نجمة بريطانية شابة .. ويتطلب الوصول إلى القمة تدريبًا وإشرافًا فنيًا مستمرًا .

بما أنك قد قرأت ما فات، وفهمت قواعد اللعبة حسب المأمول.. فمن المناسب تشجيعك على التعمق فى لعبتك، وأنا كمشرفة فنية (وهى (الكوتش) وليست (الترينر) أى المدربة) تواجهنى فى أغلب الأحيان أسئلة من الصغار والصغيرات.. الذين يريدون تعلم التنس.. والذين يطلبون النصيحة عن كيفية بدء الممارسة ومكانها.. والذين يطلبون معرفة ماذا يفعلون عندما يحسون بأنهم تعلقوا بهذه اللعبة، وفى نيتى فى هذا الجزء من الكتاب أن أقدم إليكم بعض الأفكار والتوجيهات لاتباعها فى تحقيق هدفكم لتصبحوا لاعبى تنس أفضل.

ويوجد فى أيامنا هذه المزيد من الفرص للأطفال الصغار الذين يرغبون فى تعلم التنس، وبالنسبة لهؤلاء الذين فى مستوى المبتدئين.. فإن (التنس القصير) يوفر لهم مدخلاً رائعاً للعبة التنس.

والتنس القصير شكل مصغر من اللعبة الحقيقية.. التنس الكبير ويلعب فى ملعب له حجم ملعب (البادمنتون) وتستخدم فيه المضارب البلاستيك والكرات الإسفنجية، وقد تم إدخال (التنس القصير) إلى الكثير من المدارس فى إنجلترا وعلى المستوى الدولى أيضاً، وهذا النوع من التنس موجه إلى المرحلة السنية من ٤ إلى ٩ سنوات.. ويوفر فى الوقت الكثير من البهجة لجميع المراحل السنية ويستخدمه المعلمون والمدربون كوسيلة تعليمية ممتازة، وأحب التنس القصير.. وهو يخلق الفرصة ليصبح الناشئون مثل نجوم اللعبة (جيمى كونورز) أو (كريس ايفرت لويد)، (انظر الفصل الخاص بقواعد التنس القصير).

وقد تصل بسرعة إلى مرحلة تريد فيها من الأعماق أن تحسن مستواك فى اللعبة.. وهنا من المستحسن أن تتصل بمعلمك الذى يعلمك التدريبات البدنية أو بأحد مدربى التنس، ويمكن للمدرب الذكى والكفء أن يلعب دورا حاسما فى حياة اللاعبين حتى ولو كانوا نجوما كبارا : فقد اعتمد بيورن بورج السويدى وإيفون جولاجونج كولى الأسترالية — اللذان فازا ببطولة الويمبلدون — على المدربين للحصول على التوجيهات ومعرفة التكتيكات.

ومن الواضح أننا لا نستطيع جميعا أن نصبح أبطالاً، ولكن المدرب يستطيع مساعدتك على رفع مستواك الفنى.

ولو قررت البحث عن مدرب فهناك بعض النقاط المهمة التى تؤخذها فى الاعتبار :

- تأكد من أن المدرب مؤهل تأهيلاً مناسبا للتدريب الذى تطلبه، وأنه معترف به من الجهات الرسمية (مثل الهيئة الحكومية القومية) حتى تحصل على أفضل شخص لهذه المهمة.
وعلى سبيل المثال: لو كنت مبتدئاً تماماً، فإن معلم تنس أوليا يدربك مع مجموعة من الأقران.. يكون مناسبا لك تماماً، وعلى العكس من ذلك.. فلو كنت ناشئاً على مستوى المقاطعة أو الإقليم فيجب أن تعهد بتعليمك إلى مساعد أو مدرب محترف.
- وتأكد من إقبال اشتراكك فى دورة تدريب (تجريبية) قبل أن تلتزم ببرنامج تدريب كامل.. فمن المحتمل ألا تكون راغباً فى استمرار تعلم التنس.
- اعرف التكاليف المالية.. وقارنها بنفقات برنامج تدريبى آخر، فإذا كنت مبتدئاً تماماً، فأفضل الطرق لتبدأ هو الالتحاق بدورة تدريب جماعية معتدلة النفقات، بدلاً من دورة تدريبية فردية، وفى بريطانيا العظمى فإن مكان البداية المثالى هو (مركز برود ننشيال المفتوح)، ويمتاز تدريب المجموعات بانخفاض التكاليف، ويوفر لك تحديات التعلم مع مجموعة من الناس لهم مهارات ماثلة لمهارتك.



ابدأ تنسك من الصغر.. «فالتعلم فى الصغر.. كالنقش على الحجر».

النـوادى

وإذا استمتعت بتجربة تعلم لعب التنس فمن المستحسن الانضمام إلى ناد من أندية التنس، وستجد أن معظم الأندية تنظم نوعاً من تدريب المجموعات للأعضاء الناشئين فى أثناء أشهر الصيف، ويمكن الحصول على قائمة بالأندية الموجودة فى الحى الذى تسكنه من الهيئة المشرفة.

وعندما تقرر الانضمام إلى ناد للتنس فإننى أنصحك بأن تكتب لسكرتير النادى أو تتصل تليفونيا أو تقوم بزيارة شخصية له، وأن تجعله — أو تجعلها — يعرف بياناتك الشخصية ومستواك فى اللعب، ومن المفيد أن تزور النادى لتتعرف على إمكاناته: مثل عدد الملاعب، ونوع الأرضيات، وأوقات اللعب، ومواعيد أمسيات النادى، والفرص المتاحة للمبتدئين.. إلخ.. وستكشف التباين الكبير فى اشتراكات العضوية.. ولكن بصفة عامة.. فإن نفقات الاشتراك لعضوية الناشىء ستكون معقولة.

ولا يشكل تدريب المجموعات الوسيلة الوحيدة لتحسين مستواك فى التنس، فكل لاعب حريص ومتحمس ويريد رفع مستوى مهارات مضربه، سيدرك سريعا، أو بناء على نصيحة مدرب المجموعة أن الوقت قد حان لتلقى دروس خصوصية، وهذه الدروس تكلف نقوداً أكثر لأنها دروس من (شخص لشخص واحد) وليس لجماعة من الناس.. ولكنها الطريقة المثلى للتعلم. وأكرر لكم مرة أخرى.. يجب عليكم حسن اختيار مدربيكم، فلكل

لاعب – ولاعبة – تنس (أهدافه) الخاصة.. سواء كانت تلك الأهداف هى بلوغ نهائى مسابقة التنس المحلية، أو اللعب فى ويمبلدون (وهى أقدم وأشهر وأكبر بطولة تنس فى العالم وبدأت فى ١٨٧٧)، ويساعدك المدرب الجيد على بلوغ قمة الأداء.

ولكن يجب عليك أن تدرك أن التدريب وحده لن يصنع لاعب التنس الكامل. فبالنسبة للاعب الطموح يتضمن التنس عملاً مضنيا كثيرا وتدريبا متصلاً، وبصفة خاصة لو كان الهدف هو أن يصبح اللاعب لاعباً محترفاً، فالتنس لعبة معقدة تتضمن مهارات كثيرة.. ويستغرق إتقان بعض الضربات المعينة وقتاً طويلاً. وتذكر أيضاً أن مدربك ليس صانعاً للمعجزات! فلا تيأس لو عجزت عن استيعاب تعليمات التدريب بسرعة.

وعندما تبدأ بالإحساس بطعم التنس، وتتصاعد فيك حماسة اكتساب الخبرة التنافسية.. فليس هناك طريقة أفضل لتعميق هذه المتعة والحماسة.. من الاشتراك فى بطولات التنس (ويسمونها أحياناً دورات أو مسابقات)، وقد تبدأ هذا المشوار بالاشتراك فى بطولات ناديك.. ثم فى بطولة الناشئين المفتوحة فى داخل المنطقة التى تقطنها.. ثم عليك تصعيد الاشتراك فى البطولات.. بطولات المنطقة المجاورة لمحل إقامتك مثلا، وهذه طريقة عملية مفيدة لتشاهد أجزاء مختلفة من بلدك.. ومن العالم.. ولرفع مستواك كثيراً، ويمكنك الحصول على قائمة لجميع بطولات الناشئين من اتحاد التنس المحلى.

ولكل بطولة فئاتها السنية المعينة، وعليه فلو كان عمرك عشر سنوات أو أقل فلا داعى لتلعب ضد من هم فى السادسة عشرة، وتمتاز بعض بطولات الناشئين تحت ١٢ سنة، ومعظم بطولات تحت ١٠ سنوات.. بأنها تقام طبقاً لنظام دورى من دور واحد.. وهو نظام يقضى بتقسيم المشتركين إلى مجموعات.. ويلعب كل لاعب ضد جميع اللاعبين الآخرين الموجودين فى مجموعته.. وهذا يعنى أنك ستلعب عدة مباريات.. بدلاً من الخروج من البطولة لو انهزمت فى أول دور طبقا لنظام (خروج المغلوب). وتنظم معظم بطولات المراحل السنية الأخرى طبقاً لنظام (الخروج المهزوم) وإن كان بعضها يتضمن مسابقات (ترضية) تخصص للمهزومين فى الأدوار الأولى للبطولة.

وهناك مناطق تقصر الاشتراك فى بطولاتها على اللاعبين المقيمين فى داخل هذه المناطق.

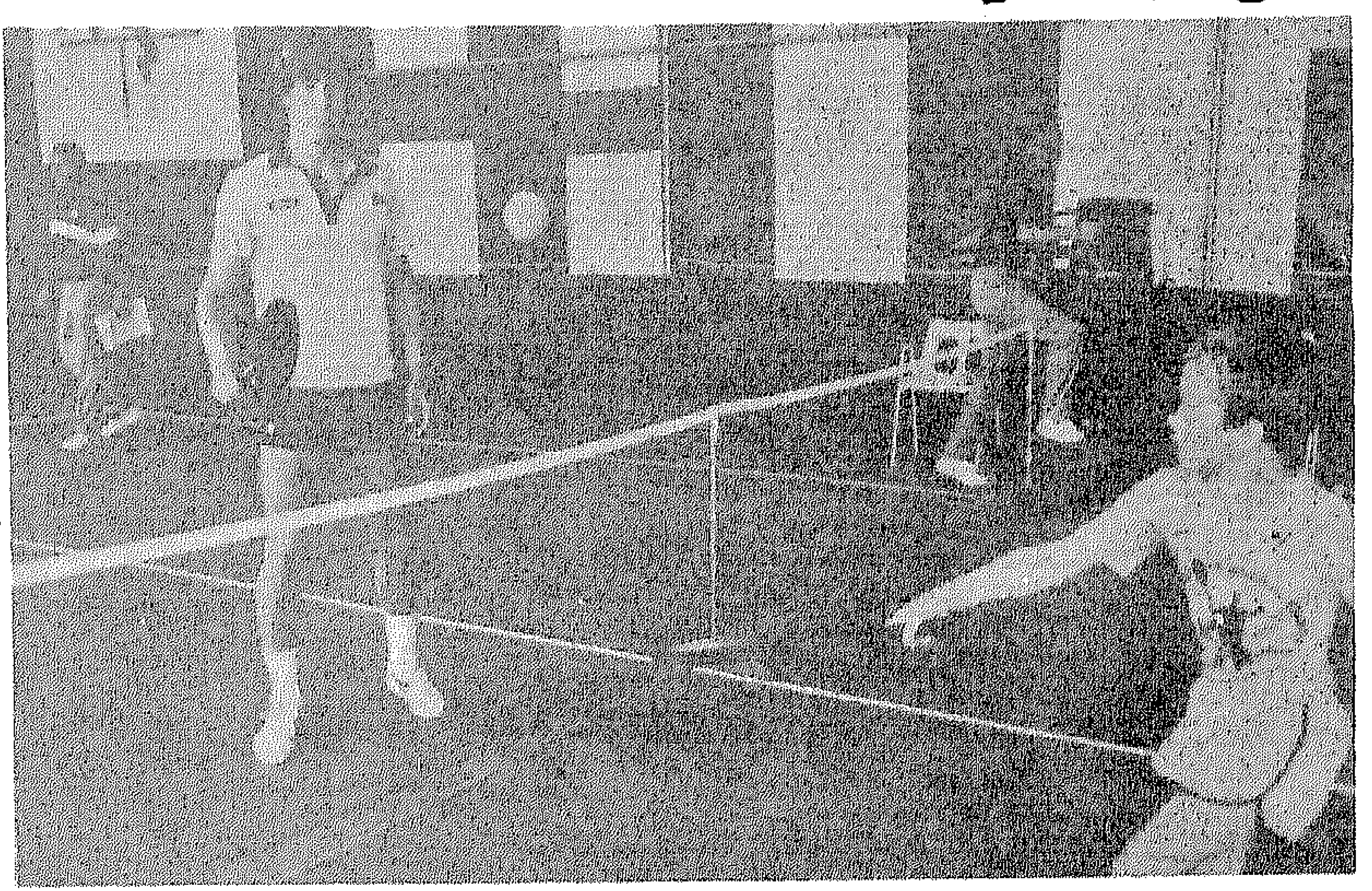
وبالإضافة إلى هذه البطولات هناك البطولات القومية للمراحل السنية المختلفة، وفى بريطانيا العظمى تقام البطولات القومية على ملاعب صلبة (من الأرضيات الصناعية) وملاعب الحشيش الأخضر للناشئين والناشئات

تحت ١٨ و ١٦ و ١٤ و ١٢ سنة. وهناك بطولات ملاعب مغلقة (مسقوفة) للناشئين تحت ١٨ سنة، وفى الولايات المتحدة الأمريكية وأستراليا تقام بطولات محلية وعلى مستوى الولاية وبطولات أهلية (وهى القومية أو الوطنية) ويستطيع أى طفل فى بريطانيا العظمى إرسال استمارة اشتراك فى أية بطولة إلى الاتحاد الإنجليزى للتنس. وتقوم اللجان المنظمة للبطولات والدورات والمسابقات.. باختيار أعداد معينة من اللاعبين.. تطابق الأعداد المطلوبة اشتراكها فى البطولة.. ولا يدعى للاشتراك فى البطولات ذات المكانة المحترمة إلا الأطفال الذين يكونون قد حصلوا من قبل على أفضل النتائج. وقام بعض من كسبوا هذه البطولات بمواصلة المشوار فى دنيا التنس.. فعلى سبيل المثال : هناك اللاعبة جودورى (الإنجليزية) التى تربح الآن أموالاً كثيرة من ممارسة التنس.

ومن الواضح أن جميع اللاعبين لا يستطيعون بلوغ هذا المستوى الرفيع.. كما أنهم لا يملكون القدرات الكافية لتحقيق هذا الإنجاز، ولكن يجب أن تتذكر أن التنس ليس مجرد لهو.. فالتنس رياضة يمكنك ممارستها طيلة حياتك.. وهى توفر لك فرصة لقاء الناس، كما تشكل لونًا من النشاط الاجتماعى الذى يعمق اتصالاتك ببلاد كثيرة فى العالم. كما أن التنس يساعدك على الاحتفاظ بلياقتك البدنية والذهنية.

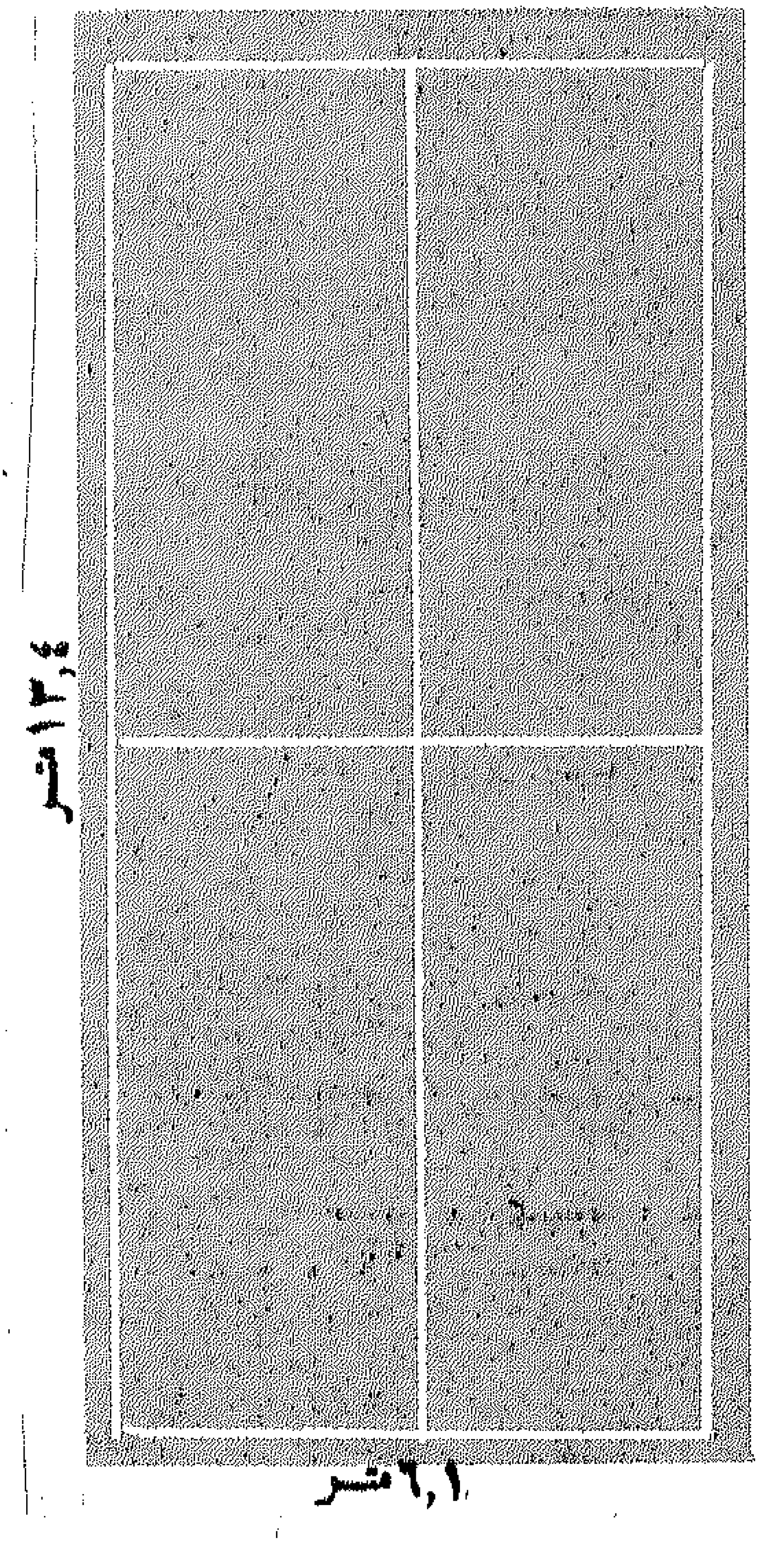
وعليه فلو كنت غير متحمس تمامًا للعبة التنس.. فأعط نفسك الفرصة لتصبح متحمسًا له.. والتقط مضربك، وقدم نفسك لهذه اللعبة الرائعة.

التنس القصير



المدرب يساعد التلميذ الصغير فى لعبة « التنس القصير » .

إن بساطة «التنس القصير» أو«التنس الصغير» ومعداته التى ابتكروها له بصفة خاصة.. تجعله يناسب تمامًا المنافسات المتقدمة والسريعة التى تماثل التنس في كل الوجوه.. حتى تلك المنافسات التي تقام بين اللاعبين الصغار السن جدًّا. ويجب تطبيق قاعدة «ارتدادة واحدة عن أرضية الملعب» من البداية.. ولكن عندما يصل الأمر إلى منافسات على مستوى المباريات.. فإن اتحاد التنس الإنجليزى يوصى بمايلى من قواعد:



الملعب :

يجب إقامة المباريات على ملعب «تنس قصير» ومساحة ١٣,٤متر×٦,١متر أى (٤٤×٢٠ قدمًا) أو فى ملعب بادمنتون.. وحجمه يساوى هذا الحجم المذكور.

وإذا كان جانب أو نهاية ملعب البادمنتون قريبًا جدًّا من جدار.. فيمكن أن يصبح جانباه الداخلى أو خطه الخلفى (خطوط الترام ويسمونها أحيانا الحارة أو الزقاق أو الممر).. حدود الملعب.

الشبكة :

يجب أن يكون ارتفاع الشبكة ٧٩ سنتيمترًا (٢,٧ قدم) وذلك عند منتصفها.. ويكون ٨٤ سنتيمترا (٢,٩) عند القائمين.

احتساب النقاط :

تحتسب النتيجة طبقًا لطريقة «من يسجل ١١ نقطة أولاً» مع ملاحظة:

- بخلاف تغير كلمة «صفر» إلى «لاشىء» فيجب احتساب النتيجة الرقمية طبقًا للأعداد.. الطبيعية مثل ١ ، ٢ ، ٣ .. إلخ..

- يتعاقب أخذ ضربات الإرسال بعد كل نقطتين.
- لو لمست الكرة فى رمية الإرسال حرف الشبكة الأعلى ثم نزلت الكرة فى «داخل» الملعب.. فيجب إعادة رمية الإرسال هذه.

اللعب :

- فى أثناء اللعب (باستثناء حالة استقبال ضربة الإرسال) يمكن للاعبين ضرب الكرة قبل أو بعد ارتدادها عن الأرضية.
- على اللاعبين تغير أماكنهم فى طرفى الملعب بعد كل ثمان نقاط.
- لو لمست الكرة السقف أو الجدران أو أية موانع أخرى.. فإن الضارب يخسر النقطة.

الزوجى :

فى حالة لعب المباريات الزوجية.. فإن القواعد لا تتغير.. باستثناء أن كل لاعب من اللاعبين الأربعة يرمى الإرسال فى نقطتين بطريقة الدور أى التعاقب.

ملاحظات عامة :

يلعب «التنس القصير» بنفس طريقة لعب التنس.. وعند طلب مزيد من الشرح للقواعد المذكورة آنفًا يمكن تطبيق قوانين لعبة التنس.

أما طريقة العد (أى احتساب النقاط) المذكورة سابقًا فإنها:

- تسهل عملية تعويد الأطفال صغار السنن جدًّا على المواقف التنافسية.
- تتيح لعب مباريات وخلق مواقف تنافسية رغم قلة الوقت المتاح.

ومن المعترف به أن «التنس القصير» يشكل وسيلة مثالية لتعريف الأطفال الصغار بطرق احتساب النقاط فى «التنس الكبير».

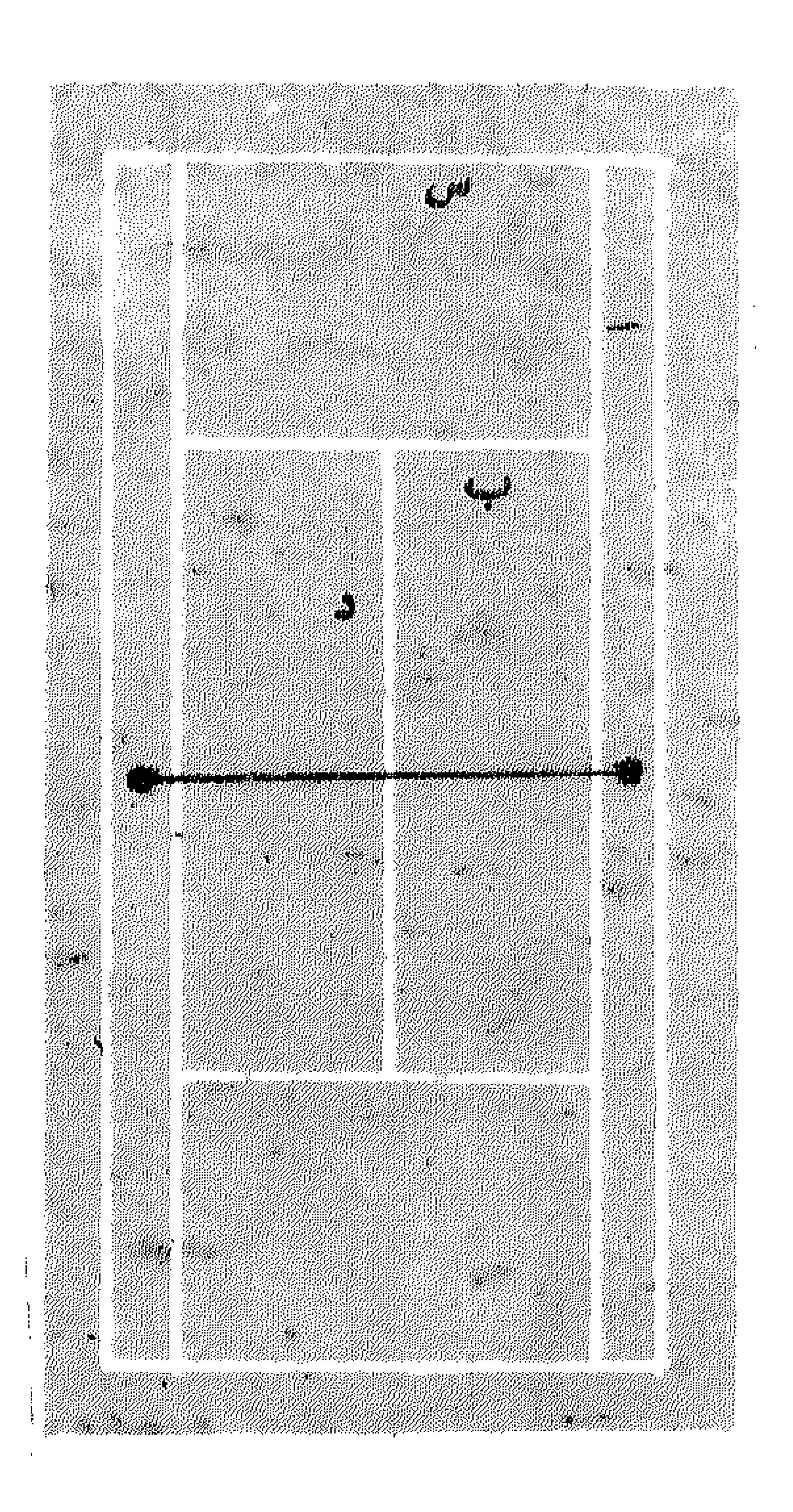
- وفى الوقت الذى يقترحون فيه لعب مباريات «التنس القصير» من ١١ نقطة.. فإنه يمكن تعديل هذا النظام ليصبح من ٩ نقاط أو ١٥ نقطة.. ليناسب الظروف الشخصية.
- فى حالة وصول النتيجة الرقمية إلى ١٠ نقاط مقابل ١٠ نقاط.. فيجب مواصلة اللعب حتى يتقدم لاعب بنقطتين على منافسه (مثل ١١/١٣).

ضربة الإرسال :

- يجب أن تنزل الكرة فى حالة ضربة الإرسال داخل النصف القطرى لملعب الخصم.
- فى حالة نزول الكرة عند رمى الإرسال خارج المنطقة المحددة لنزولها.. يسمح للاعب بمحاولة ثانية.. لو فشل فيها يخسر الرامى نقطة.

- ترمى ضربة الإرسال من خلف الخط الخلفى.. بالتناوب من الجانب الأيمن ثم الأيسر.
- ترمى ضربة الإرسال من تحت الذراع أو من فوقه (رمية الإرسال العادية) بشرط عدم ارتداد الكرة عن الأرضية قبل أن يضربها الرامى.
- يجبَ أن ترتد الكرة عن أرضية ملعبَ المتلقى فى حالة ضربة الإرسال.. ولو ضرب المتلقى الكرة قبل أن ترتد عن الأرض فإنه يخسر النقطة.

اختبر معلوماتك



١ – اذكر ثلاث أرضيات مختلفة لملاعب التنس.

٢ – اذكر أسماء كل الخطوط من (أ) إلى (د) فى الملاعب المخصصة للمباريات الفردية (الرسم إلى اليسار) .

٣ – ما هو ارتفاع الشبكة فى منتصفها ؟.

٤ – ما هى الاختيارات التى من حق من يربح القرعة ؟.

٥ – ما هو خطأ القدم ؟.

٦ – هل تكون الكرة ملعوبة لو لمست أعلى الشبكة ؟.

٧ – ماذا يحدث لو رمى رامى الإرسال الكرة إلى أعلى ليضربها.. ثم حاول ضربها فعلا.. ولكنه أخطأها تمامًا ؟

٨ – ماذا يحدث لو رمى لاعب ضربة الإرسال من الجانب الخطأ للمعلب ؟

٩ – متى يغير اللاعبون مكانهم فى الملعب ؟

١٠ – لو كان اللاعب (أ) يلاعب اللاعب (ب) ويكون (أ) هو الذى معه ضربة الإرسال.. فأجب عن الأسئلة التالية :

(١) اللاعب (أ) يكسب النقطة الأولى
فتكون النتيجة = اللاعب (أ)
اللاعب (ب)

(٢) نال كل لاعب ٣٠ نقطة، ثم فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية،
فتكون النتيجة = اللاعب (أ)
اللاعب (ب)

(٣) إذا فاز كل لاعب بثلاث نقاط تكون النتيجة = اللاعب (أ)
اللاعب (ب)

وماذا يحدث بعد الحالة (٣) .

١١ – من الذى يعلن أن الكرة «فى الداخل» أو «فى الخارج» ؟.

١٢ – هل يستطيع لاعب أن يتعدى الشبكة ليضرب كرة؟.

١٣ – ماذا يحدث إذا لمست كرة ملعوبة كرة أخرى موجودة على أرض الملعب ؟

١٤ – ماذا يحدث إذا قام لاعب يقف خارج حدود الملعب بإمساك الكرة قبل أن ترتد عن أرض الملعب، ويقول إنها «خارج الملعب» ويدعى بالتالى أن النقطة من نصيبه ؟.

١٥ – فى حالة لعب «الشوط الفيصل» ماذا يحدث لو أصبحت النتيجة تسع نقاط لكل لاعب ؟.

١٦ – بعد انتهاء «الشوط الفيصل» كيف تعرف من عليه الدور ليرمى ضربة الإرسال ؟.

١٧ – ما هو نظام تعاقب ضربات الإرسال فى حالة لعب «الشوط الفيصل» فى الزوجى ؟.

١٨ – أين يقف زميل رامى الإرسال فى المباريات الزوجية ؟.

١٩ – فى المباريات الزوجية.. ماذا يحدث عندما يرمى رامى الإرسال كرة تلمس زميل المتلقى قبل ارتدادها عن الأرض ؟.

٢٠ – فى المباريات الزوجية.. هل يستطيع الزميلان تغير مكان استقبالهما لضربات إرسال الخصوم ؟.

الإجابات

١ – النجيل الأخضر والطمى أو الطفل (ويسمونه الملاعب الرملية) والأرضيات الصناعية.

٢ – خطوط ملعب المباريات الفردية هى :
(أ) الخطوط الجانبية.
(ب) خط رمية الإرسال.
(جـ) الخط الخلفى.
(د) خط رمية الإرسال الأوسط.

٣ – ارتفاع الشبكة فى منتصف الملعب ٩١ سنتيمترًا أى ٣ أقدام.

٤ – الشخص الذى يكسب القرعة له حق اختيار رمى ضربة الإرسال فى الشوط الأول.. أو أن يكون متلقى (أى مستقبل) رمية الإرسال.. أو اختيار أحد طرفى الملعب.. أو أن يطلب من منافسه اختيار أحد الأمور الثلاثة السابقة.

٥ – يحدث «خطأ القدم» عندما تكون ضربة الإرسال مع لاعب.. ثم تلمس قدمه الخط الخلفى قبل أن يضرب الكرة.. أو يعبر الامتداد الوهمى لخط منتصف الملعب.

٦ – إذا كانت ضربة إرسال وتلمس الكرة أعلى الشبكة، ثم تنزل فى صندوق الإرسال الصحيح.. ففى هذه الحالة «تعاد» ضربة الإرسال.. ولكن فى حالة رمية الإرسال ولمست الكرة أعلى الشبكة (ويسمونه حرف الشبكة).. ثم سقطت خارج صندوق الإرسال (منطقة نزول الكرة فى ضربة الإرسال)، فيحتسب خطأ على الرامى فى هذه الحالة، أما الضربات الأخرى التى تصطدم فيها الكرة بحرف الشبكة، ثم تنزل فى الملعب فهى «ملعوبة» أى صحيحة.

٧ – تحتسب خطأ على الرامى.

٨ – فور اكتشاف الغلطة يجب على الرامى رمى الإرسال من الجانب الصحيح، ويجب أن تبقى على ما هى عليه كل النقاط التى لعبت.. وكذلك أخطاء ضربات الإرسال.

٩ – مع كل شوط فردى.

١٠ – (١) للاعب «أ» ١٥
للاعب «ب» صفر
(٢) للاعب «أ» ٣٠
للاعب «ب» ٤٠

(٣) للاعب «أ» ٤٠
للاعب «ب» ٤٠
النتيجة هى التعادل، ويستمر الشوط حتى يحصل أحد اللاعبين على نقطتين متتاليتين.

١١ – إذا لم يكن هناك حكام يقوم اللاعبون باحتساب النقاط، أو يقوم مراقبو الخطوط بذلك.

١٢ – لا.. باستثناء المواقف غير العادية عندما ترجع الكرة ثانية عبر الشبكة بسبب الرياح أو اللولبة.. إلى ملعب هذا اللاعب.

١٣ – يستمر اللعب.. ولكن إذا لم يتضح أن الكرة الصحيحة هى التى أرجعت.. فيحتسب الحكم هذه النقطة «إعادة». وبصفة عامة فإن الكرات ترتد بزوايا عجيبة.. مما يجعل من الصعب جداً إعادة الكرة على الإطلاق.

١٤ – ليس من حق اللاعب أن يطلب احتساب النقطة لصالحه: فالنقطة مفقودة لأنه من غير المسموح أن تلمس الكرة أى شىء يرتديه اللاعب، أو يحمله قبل أن تلمس الكرة أرض الملعب.

١٥ – يغير اللاعبون أماكنهم فى نهايتى الملعب (١٨ هو مجموع النقاط وهو من مضاعفات الرقم ٦).

١٦ – الشخص الذى رمى ضربة الإرسال أولا «فى الشوط الفيصل». يستقبل رمية الإرسال فى الشوط الأول من المجموعة التالية.

١٧ – الشخص الذى عليه الدور ليرمى ضربة الإرسال هو الذى يرمى الإرسال فى النقطة الأولى «للشوط الفيصل» ثم يتعاقب اللاعبون ليرمى كل منهم الإرسال فى نقطتين بنفس الترتيب الذى رموا به ضربات الإرسال فى نفس المجموعة.

١٨ – فى أى مكان من هذا الجانب من الشبكة الذى يقف فيه.. سواء «داخل» أو «خارج» حدود الملعب.

١٩ – لو لمست الكرة زميل المتلقى مباشرة قبل ارتدادها عن الأرض.. تحتسب نقطة لصالح رامى الإرسال، ولكن لو لمست الكرة، ثم لمست زميل المتلقى، فيحتسبها الحكم «إعادة».

٢٠ – نعم.. ولكن بعد نهاية المجموعة بشرط استمرار التغيير طيلة المجموعة التى حدث فيها التغير.

رقم الإيداع		١٩٩٥/٨٩١٠
الترقيم الدولى	977 - 02 - 5075 - 9	ISBN

٧ / ٩٥ / ١٣٥

طبع بمطابع دار المعارف (ج.م.ع.)

الألعاب الرياضية

تمثل الرياضة فى عصرنا الحديث اهتمامًا كبيرًا لدى الشباب والأطفال.. وتعمل على تأكيد شخصيتهم.. وبناء عقولهم وأجسامهم..

وهذه المجموعة تحاول أن تسهم بنصيبها فى بناء شخصية الشباب العربى الواعد..

اقرأ فيها:

١ - التنس
٢ - كرة السلة
٣ - ألعاب القوى
٤ - الهوكى
٥ - كرة القدم

٢١٤٣٠١

دار المعارف